Tredje delen i kampanjen om Ödesprofetiorna

MARDRÖM



Ett Forumistäventyr till Drakar och Demoner Trudvang

LUNDHALL 10

MARDRÖM

ORD
FORUMISTERNA
PÅ RIOTMINDS FORUM

KLAATU • TROLLKJEFT • VIGOR ROSENBLAD • BONESTONE • KNYTE
ROBOMAN • ADDE • VAGABOND • IGELKOTTAÄLVAN • JK

MED TANKAR FRÅN : SCHNEF • NIDHÖGG • LAMMET

BILD

DIDALVO • KLAATU • SOLVEBRING • MJÖDSVALJE
VAGABOND • FENGALD • OREH

PÅFUND, UTFORMNING OCH KARTOR

JÖRGEN "KLAATU" KARLSSON

CONSIGLIERE OCH KARTOR

CHRISTIAN "TROLLKJEFT" SVALANDER

OMSLAG

CARLOS "ELORION SVART" LUNDHALL

KORREKTUR

MATTIAS "ROBOMAN" RENSTRÖM

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

Kartan över Runvjiik på sidan 11 används med tillåtelse av Riotminds.
Niklas Brandt har ritat kartan.



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

PROLOG

Det behövs minst två för att stifta fred, medan en enda kan starta ett krig.

Neville Chamberlain – brittisk premiärminister och dåre

OM KAMPANJEN

Mardröm är det tredje äventyret i kampanjen om Ödesprofetiorna. Varje Ödesprofetia representeras fysiskt av en ödesruna och dessa är tre till antalet. Ödesrunorna är meterhöga runor tillverkade av rokjärn och finns utspridda på olika platser i Trudvang. Den första av ödesrunorna finns i det övergivna dvärgriket Fradkov, den andra finns i en underjordisk katakomb under staden Bjargwall och den tredje finns inhuggen i ryggen på ett runstenstroll som för evigt vandrar Trudvangs yta och i desss mörka underjord.

I Stenhjarta, som var det första äventyret i denna kampanj, begav sig rollpersonerna till det mörka dvärgriket Fradkov. Där stred de mot Yurial Stenhjarta och hittade den beryktade mahurgringen som gav Yurial hans krafter. När rollpersonerna återvände till dvärgriket Okrug förstördes ringen av thuunen Onegin.

I Drakskugga, som var det andra äventyret i denna kampanj, begav sig rollpersonerna till staden Bjargwall i norra Majnjord. Där kom de i konflikt med en hemlig sekt kallad Shurdahjón (Shurds trälar) som ville förstöra den andra ödesrunan. Rollpersonerna lyckades förhindra detta och hittade även thulen Svastikov, den dvärg de var utsända för att hitta.

Detta tredje äventyr börjar med att rollpersonerna tillsammans med Svastikov har kommit tillbaka till Okrug. Efter en tids planering ger thulen sig iväg som ledare för den expedition som ska återkolonisera Fradkov. Rollpersonerna stannar dock kvar i Okrug och får i uppdrag av thuunen Onegin att finna en försvunnen lergök. Medan rollpersonerna letar efter lergöken lyckas Svastikov driva bort ondskan i Fradkov och Onegin blir herre i två dvärgriken. Vad ingen vet är att dolda krafter agerar i bakgrunden.

I det fjärde och sista äventyret har krig brutit ut i underjorden. Rollpersonerna dras in i en fruktansvärd komplott som måste stoppas. Någon försöker förstöra de tre ödesrunorna och släppa loss draken Slogodrang. Bara om rollpersonerna är villiga att riskera allt kan de förhindra att draken ödelägger hela Trudvang.

ÖDESPROFETIORNA

Långt tillbaka i tiden när Bojorn fortfarande vandrade i sina underjordiska grottor tillverkade han dvärgarna och gav dem liv för att ta hand om bergets ande och förädla berget. Den onde Yukk avundades Bojorns skapelse och medan Bojorn vilade efter sitt mödosamma arbete kidnappade Yukk en norglavanja (dvärgkvinna). Med norglavanjan avlade Yukk fram Slogodrang, den största och mäktigaste drake som Trudvang någonsin skådat.

När Bojorn upptäckte vad som hänt blev han förgrymmad och brottades med Slogodrang. Hur den svarta draken än ringlade och kämpade kunde han inte komma loss från Bojorns järngrepp och när han insåg att han var chanslös gav han upp. Bojorn spärrade därefter in Slogodrang i tomheten mellan Trudvang och Dimhall. För att Slogodrang inte skulle kunna bryta sin fångenskap tillverkade Bojorn tre mäktiga ödesrunor som fungerade som lås för draken. Han ålade sedan dvärgarna att vakta runorna som de kallade för Ödesprofetiorna. Yukk blev rasande över vad Bojorn gjort och förutspådde att en dag skulle Slogodrang släppas fri. Dvärgarna kallar denna förutspådda tid för de mörka själarnas tid, en tid då allt hopp är ute och Slogodrang renar Trudvang med sin eld.

LERGÖKEN

Till sin hjälp vid skapandet av ödesrunorna hade Bojorn serguronten Trudgelmer som var en mäktig ande och en magins mästare. Trudgelmer var också en ledsagare av vilsna själar, en serguront vars uppgift var att hjälpa osaliga andar att hitta vägen till nästa värld, vare sig det rörde sig om Dimhall, Himlhall eller Blotheim. I sitt värv använde Trudgelmer sig av en blå lergök tillverkad av gristlera. Han kallade lergöken för Upptakari (öppnaren) eftersom den kunde öppna dimgrindar till olika platser och olika världar om man spelade rätt visa på den.

Med Trudgelmers hjälp kunde Bojorn hitta de mörka grottrum där ödesrunorna skulle hållas gömda. Skapandet av de tre runorna fortlöpte utan problem och det var först efteråt som de upptäckte att den tredje runan som var inristad i en hög obelisk inte var tillräckligt gömd. Bojorn blåste då liv i obelisken, och därmed var det första runstenstrollet skapat. Bojorn beordrade därefter runstenstrollet att för evigt ensam vandra Trudvangs yta och underjord. En lång vandring tog sin början. Bojorn tyckte dock att Trudgelmer under perioder skulle hålla runstenstrollet sällskap och lärde honom därför att spela den visa som öppnade en dimgrind som tog den som vandrade igenom till den plats där runstenstrollet håller till, var det än må vara.

I många år vandrade Trudgelmer och runstenstrollet tillsammans. Trudgelmer som även hade andra uppgifter lämnade under perioder runstenstrollet ensam, men han kunde alltid återvända tack vare lergöken när tid gavs. Med tiden uppstod en djup vänskap mellan de två och det var med stor sorg i hjärtat som Trudgelmer berättade för runstenstrollet att hans tid i Trudvang var över. De andra serguronterna hade redan lämnat Trudvang och nu kallade de på honom att sälla sig till deras sällskap.

Innan Trudgelmer reste vidare kontaktade han trollkarlen Ere och gav honom lergöken. Ere ärvde nu uppgiften att vandra med runstenstrollet vilket han också gjorde under långa perioder. Olyckligtvis dog Ere mycket hastigt och lämnade aldrig i sin tur vidare uppgiften han fått av Trudgelmer. Runstenstrollet var nu helt övergivet och tvingades ensam fortsätta sin vandring. Ere sörjdes av många vänner och för att hedra hans minne begravde de honom i en krypta djupt inne i skogen Gildamor. Med sig i graven fick Ere lergöken, hans kärast ägodel, och där har den varit sedan dess.



LERGÖKENS KRAFTER

Trudgelmers lergök har bara en kraft och det är att den kan öppna dimgrindar till andra platser och världar om man spelar rätt visa på den. Lergöken är dock farlig att använda och spelar man fel visa, en så kallad nidvisa, kan man av misstag locka till sig både osaliga andar och gastar. Det finns fem olika visor att spela för att öppna en dimgrind. De olika dimgrindarna leder till olika platser för de som passerar genom dem. De fem visorna är Luftens visa, Blodets sång, Månens hymn, Stjärnornas kväde och Järnets melodi.

För att en visa ska öppna en dimgrind måste den som blåser i lergöken lyckas med ett färdighetsslag (Underhållning, fördjupningen Spela Blåsinstrument ett krav). Varje visa tar tre minuter (36 spelrundor) att spela. Det är också viktigt att veta att varje dimgrind bara fungerar åt ett håll. Har man exempelvist rest till Blotheim med hjälp av Blodets sång måste man spela Stjärnornas kväde för att ta sig tillbaka till Trudvang. Spelar man Blodets sång igen öppnas bara en dimgrind som tar en till en annan plats i Blotheim.

LERGÖKENS VISOR

Dessa är de fem visor som öppnar dimgrindar till andra världar. Visorna är nu nästan bortglömda och kunskap om dem kan bara hittas i gamla ruiner, gravkummel och ett fåtal bibliotek. Det finns även ett fåtal varelser som känner till några av visorna, bland annat fjoltrollen är bevandrade i visornas hemlighet.

Luftens visa - ilmaviisas - loftkvadir (Dimhall)
Spelar någon Luftens visa på lergöken öppnas en dimgrind till Dimhall. Alla osaliga andar, spöken, drauger, gastar och liknande varelser som befinner sig inom 100 meter från dimgrinden känner en oemotståndlig lust att gå igenom den till den värld de hör hemma. Mäktiga varelser som dödsgastar kan motstå dimgrindens lockande genom att lyckas med ett situationsslag (Psyke) med svårighetsgraden 10.

Blodets sång - verilaulu - blodsöngur (Blotheim)
Spelar någon Blodet sång på lergöken öppnas en dimgrind till Blotheim. Alla fysiska och icke fysiska demoner som befinner sig inom 100 meter från dimgrinden känner en oemotståndlig lust att gå igenom den till den värld de hör hemma. Mäktiga demoner kan motstå dimgrindens lockande genom att lyckas med ett situationsslag (Psyke) med svårighetsgraden 10.

Månens hymn - kuuhymni - tunglhymnr (Himlhall)
Spelar någon Månens hymn på lergöken öppnas en dimgrind till Himlhall. Denna dimgrind kan bara öppnas en molnfri natt i månens sken.

Stjärnornas kväde - tähtiruno - stjarnkvadir (Trudvang)
Spelar någon Stjärnornas kväde på lergöken samtidigt som denne tänker på en plats i Trudvang (måste vara en plats som personen har besökt tidigare i sitt liv) öppnas en dimgrind till den platsen.

Järnets melodi - rautasävelmä - jarnlaga (Runstenstrollet)
Spelar någon Järnets melodi på lergöken öppnas en dimgrind till en plats som är max 100 meter från det runstenstroll som har den tredje ödesrunan på sin rygg.

NIDVISOR

Misslyckas den som spelar på lergöken med färdighetsslaget (Underhållning) eller spelar någon på lergöken i mer än 1 minut (12 spelrundor) utan att spela någon av ovanstående visor har denne spelat en nidvisa och det finns en risk att något hemskt händer.

1T20

1-12. Ingenting händer.	17. Drauger.	19. Nattmara.
13-16. Osaliga andar.	18. Demoner.	20. Dödsgast.

Osaliga andar
Den som spelar nidvisan öppnar en dimgrind till Dimhall. 1T3 osaliga andar lyckas ta sig igenom grinden innan den stängs. Bara den som spelade på lergöken kan se dessa andar som är helt ofarliga. De är dock fasliga att skåda och det är 20% chans (1-4 på 1T20) att de håller den som spelade nidvisan vaken hela natten.

Drauger
Den som spelar nidvisan öppnar en dimgrind till Dimhall. 1T3 drauger lyckas ta sig igenom grinden innan den stängs. Draugerna går omedelbart till anfall mot alla som befinner sig i närheten.

Demoner
Den som spelar nidvisan öppnar en dimgrind till Blotheim. 1T3 demoner lyckas ta sig igenom grinden innan den stängs. Demonerna går omedelbart till anfall mot alla som befinner sig i närheten.

Nattmara
Den som spelar nidvisan öppnar en dimgrind till Dimhall. En nattmara lyckas ta sig igenom grinden innan den stängs. Den som spelade nidvisan är nu nattmarans offer och varje natt kommer hon att rida sitt offer tills denne antingen dör eller nattmaran blir bekämpad.

Dödsgast
Den som spelar på lergöken öppnar en dimgrind till Dimhall. En dödsgast lyckas ta sig igenom grinden innan den stängs. Dödsgasten går omedelbart till anfall mot alla som befinner sig i närheten.

HANDLING

Här följer en sammanfattning över äventyrets handling och olika kapitel. Denna kortfattade beskrivning är tänkt att ge spelledaren en grov överblick över de händelser som driver rollpersonerna vidare i äventyret. Observera att detta händelseförlopp inte på något sätt måste följas slaviskt utan mer är tänkt att ledsaga spelledaren under sina förberedelser av äventyret.

1. INLEDNING

Äventyret börjar med att rollpersonerna befinner sig i dvärgriket Okrug. De ser hur thulen Svastikov som ledare för en stor expedition marscherar iväg till Fradkov för att återkolonisera det övergivna dvärgriket. Rollpersonerna har däremot förbjudits att följa med eftersom thuunen Onegin har ett alldeles speciellt uppdrag åt dem. Onegin vill nämligen att rollpersonerna ska finna en försvunnen lergök med magiska krafter åt honom. Den enda som sägs veta var lergöken finns är Runvjiiks härskarinna, tisklan Eilin Narbonne.

2. SVARTLIDEN

Rollpersonerna börjar sin långa och mödosamma resa till Runvjiiks huvudstad där tisklan bor i sin borg. Mellan dvärgriket Okrug och Runvjiiks huvudstad Hriesij är det cirka 150 mil och den första delen av denna resa går genom Svartlidens till synes ogenomträngliga skogar. I skogen är rollpersonerna med om en del mindre möten och äventyr innan de slutligen kommer fram till Runvjiiks västra gräns och civiliserade trakter.

3. RUNVJIIK

Färden fortsätter söderut över Runvjiiks karga slättland. Under färden lär rollpersonerna känna landet de färdas igenom och de hör en hel del illavarslande rykten. Dessutom råkar de ut för en del skrämmande och riskabla möten. Sakta men säkert går det upp för rollpersonerna att något inte står rätt till i landet.

4. HRIESIJ

Väl framme i Hriesij kan rollpersonerna äntligen andas ut. Deras färd har varit lång men nu kan de njuta av alla de bekvämligheter som en av Trudvangs största städer har att erbjuda. Staden i sig är dock inte mycket att hurra över. Allt verkar slitet, lappat och lagat. Få hus utmärker sig men det finns ändå en del sevärdheter och byggnader att besöka.

5. RÄVSPEL

Uppe i tisklaborgen visar det sig vara svårare att få audiens hos tisklan än rollpersonerna först trott. Efter en del omvägar får de till slut träffa tisklan Eilin Narbonne men hon vägrar att berätta vad hon vet om lergöken och var den kan finnas innan rollpersonerna utför ett litet uppdrag åt henne. Runvjiik befinner sig nämligen i en svår situation och prästkungen i väster hotar med inbördeskrig. Tisklan vill att rollpersonerna ska finna den spion som finns i hennes hov och som överlämnar hemlig information till prästkungen. Rollpersonerna dras nu ofrivilligt in i den maktkamp som försegår i staden och först efter att de hittat spionen berättar tisklan vad hon vet vilket visar sig vara ingenting. Rollpersonerna har blivit lurade av en desperat härskarinna som inte drar sig för någonting för att behålla makten i landet.

6. YGGVÄKTARNA

Rådlösa efter att ha blivit narrade av tisklan vet rollpersonerna först inte vad de ska göra. De blir som från ingenstans kontaktade av de hemlighetsfulla Yggväktarna som håller till i staden. Det visar sig att den legendariske siarpojken från Utwist som nu har vuxit upp och blivit en man har förutspått att han själv kommer att bli kidnappad och att det är rollpersonerna öde att rädda honom. Yggväktarna är dock fortfarande misstänksamma mot rollpersonerna och kräver att de ska genomgå en reningsritual för att bevisa sina goda avsikter. Väl efter ritualen avslöjar Yggväktarna att siarpojken som heter Reithwyr är borta. Ett ras har öppnar ett hål i det underjordiska rum där Reithwyr befann sig och han är därefter försvunnen. Yggväktarna tror att någon har använt sig av hålet för att kidnappa siaren. Yggväktarna förklarar att om rollpersonerna befriar Reithwyr, som de är förutspådda att göra, så kan han hjälpa dem att finna lergöken.

7. SALTGROTTORNA

Det visar sig att under Hriesij finns en stor underjordisk labyrint bestående av snirklande gångar och saltgrottor. Någonstans i dessa irrgångar finns Reithwyr och det är rollpersonernas uppgift att finna honom. Det finns dock ett problem. Den underjordiska labyrinten är inte övergiven utan befolkas av stadens värsta illgärningsmän. På en blodig tron sitter arken Kera Yarux och styr stadens undre värld med järnhand och han har inte en tanke på att släppa Reithwyr fri.

8. BELÄGRINGEN

Knappt har rollpersonerna hunnit befria Reithwyr och från denne fått reda på att lergöken finns gömd i skogen Gildamor när nästa fara dyker upp. Prästkungen i väst har förklarat krig och beslutat sig för att avsätta tisklan. Med en stor krigshär börjar han belägra Hriesij som han omedelbart börjar bombardera med stenar och eldpilar. Stadens svaga försvar tvingar rollpersonerna att besätta murarna och beskydda dem med livet som insats.

9. GILDAMOR

Under eller efter belägringen lyckas rollpersonerna lämna Hriesij för att bege sig mot Gildamor. Med sig av Yggväktarna har de fått en magisk spegel som de behöver för att finna lergöken. I spegeln finns nämligen draum-

disern Birnagga fängslad och hon kommer när tiden är inne att hjälpa rollpersonerna. Birnagga fängslades av trollkarlen Ere för länge sedan när världen var ung. Det är också i Eres gravkrypta som lergöken finns gömd och det är den rollpersonerna har kommit till Gildamor för att hitta. Att finna trollkarlens gravkrypta är dock lättare sagt än gjort och under sitt letande i skogen finner rollpersonerna både förunderliga platser och träffar många intressanta personer. Gildamor är långt från en ofarlig skog och många faror hotar under trädens mörka grenar.

10. ERGEISHALL

Rollpersonerna har till slut hittat till Eres gravplats och med hjälp av Birnagga lyckas de öppna trollkarlens sarkofag. I sarkofagen finns en trappa med en dimgrind som leder till Ergeishall, en mystisk drömvärld som trollkarlen Ere har skapat. Rollpersonerna går igenom dimgrinden och väl i Ergeishall börjar de leta efter själva graven. Birnaggas krafter är dock så stora i Ergeisall att hon kan fly från sitt fängelse i spegeln. Rollpersonerna hittar efter ett visst sökande till det mausoleum där Ere vilar. De hittar den eftersökta lergöken och en bärnstensmedaljong som både yggväktarna och Birnagga vill komma över. Rollpersonerna ställs inför ett svårt val och minsta felsteg kan betyda att deras själar går förlorade.

11. EPILOG

Rollpersonernas förbereder sig på den långa återfärden till dvärgriket Okrug när de råkar ut för ett sällsamt möte. Ett fjoltroll har imponerats av deras bragder och beslutat sig för att ge dem en gåva. Med hjälp av lergöken spelar trollet en visa som öppnar en dimgrind som tar rollpersonerna direkt till Okrug. Thuunen Onegin tar emot rollpersonerna som hjältar och belönar dem rikligt för deras hjältemod. Lergöken förs till thuunens privata skattkammare, där den dock inte blir liggande länge. Men det är en helt annan historia som inte kommer att berättas här...



1. INLEDNING

Oavsett om detta äventyr spelas som den tredje delen i kampanjen om ödesprofetiorna eller som ett fristående äventyr är inledningen densamma. Den enda skillnaden är att i det sistnämnda alternativet är det inte rollpersonerna som i triumf har kommit till Okrug med thulen Svastikov och 75 dvärgar av Hjans blod. Detta har några andra äventyrare gjort och dessa försvinner därefter ut ur historien. Oavsett vilket alternativ som spelas är rollpersonerna närvarande vid Fradkovsexpeditionens avresa och de ser stolt hur det jättelika följet ger sig av.

ONEGIN AV YAROSLAVS BLOD

Efter att Onegin blev vald till ny thuun av Okrug har han varit med om mycket. Efter bara några år på rokjärnstronen blev han störtad av sin egen bror Yurial och tvingades fly riket. Därefter blev han tvungen att leva i landsflykt i tre förnedrande år innan han lyckades övertala storthuunen av hela Tvologoya att göra något åt saken. Med hjälp av storthuunens krigare lyckades Onegin besegra Yurial och återta sin tron. Yurial lyckades dock komma undan och flydde in i Fradkov, ett övergivet rike känt för sin ondska.

Onegin tog därefter åter upp sitt styre men så länge Yurial var i besittning av mahurgringen, den magiska ring som gjort honom så mäktig, kunde Onegin inte sova tryggt. Onegin beslutade sig därför att göra något åt saken. Han gav därför några äventyrare uppdraget att bege sig in i Fradkov och återta ringen.

Många veckor förflöt och Onegin började frukta att äventyrarna hade misslyckats. Men så en dag var de tillbaka och mahurgringen hade de med sig. För att ringen inte skulle kunna fortsätta sprida sin ondska tog Onegin fram sin mitrakahammare och dunkade sönder den. Av äventyrarna fick Onegin därefter veta att de besegrat mycket av ondskan i Fradkov och sakta men säkert växte en dröm fram. Onegin ville härska över två dvärgriken och han ville hitta de legendariska skatter som sades finnas i Fradkov. Men när thuunen föreslog till sina bröder att man skulle kolonisera Fradkov möttes han av hårt motstånd. Hans bröder var trötta på krig och ville tillverka nya skatter istället för att leta efter gamla. Trots att han var thuun var Onegin för tillfället tvungen att böja sig efter brödernas vilja.

Men drömmen om Fradkov ville inte dö. Vad Onegin behövde var en sammanbringande faktor, en dvärg som kunde övertala alla hans bröder om att det var bergets vilja att han skulle kolonisera Fradkov. Han kände till att det fanns en thul vid namn Svastikov som nog skulle kunna samla riket under en fana. Problemet var bara att ingen visste var Svastikov fanns. Vissa rykten pekade på att Svastikov hade rest till staden Bjargwall i människoriket Majnjord och där försvunnit spårlöst. Onegin beslutade sig för att ta en chansning. Han kontaktade äventyrarna igen och bad att de skulle resa till Bjargwall och leta upp thulen. Äventyrarna antog uppdraget och gav sig iväg.

Det var vid denna tidpunkt som Onegin började känna ett allt mer okontrollerbart maktbegär. Varför kunde han inte förstå och med tiden brydde han sig inte. Fradkov var bara första steget, det egentliga priset var Miklakov som är det rikaste dvärgriket i hela Jarngandskilen. Miklakov hade dessutom få krigare eftersom riket skyddades av Tjetjadusj Vorota (Tusensjälarsporten), en port som stått emot 15 stora anfall från både dvärgar och troll utan att få så mycket som en rispa. Det sades att tusen dvärgar hade arbetat med portet och att de i döden hade fortsatt att skydda sitt hantverk. Om denna legend var sann behövde Onegin ett mäktigt föremål som kunde skingra alla dessa själar. Han beordrade därför en god vän att besöka Timil, underjordens bibliotek och leta efter kunskap. Efter några veckor kom vännen tillbaka



och berättade att han funnit vad de sökt efter. En serguront vid namn Trudgelmer hade i forntiden tillverkat en mäktig lergök av gristlera. Med lergöken kunde serguronten öppna dimgrindar och sända vilsna själar till nästa värld.

När Onegin hörde om lergökens krafter ville han omedelbart komma över den. Vännen berättade då att lergöken hade gått i arv till en trollkarl vid namn Ere och när denne dött begravdes lergöken med honom. Var trollkarlen är begraven var dock en väl bevarad hemlighet. Den enda information som fanns var att det var härskarna av Tir´Na Nogs uppgift att se till att graven inte skändades. Landet Tir´Na Nog heter numera Runvjiik och det finns alltså en chans att tisklan i Hriesij vet var graven finns. Något mer kunde vännen inte berätta så Onegin beslutade att bida sin tid.

En dag för inte allt för länge sedan återvände äventyrarna från sitt uppdrag med Svastikov och 75 dvärgar av Hjans blod. Med Svastikovs hjälp var det inte svårt att övertala hans bröder att tiden var inne för Okrug att kolonisera Fradkov. Dvärgar från hela Tvologoya samlade sig för att följa med Svastikov. Till slut var 2.000 dvärgar redo att följa med på expeditionen. Först svor de trohet åt Onegin och därefter gav de sig iväg. Thuunen kunde knappt tro sin lycka. Onegin hade dock beordrat äventyrarna att stanna kvar. Han behöver dem för att finna lergöken...

PRELUDIUM

Efter händelserna i Drakskugga har rollpersonerna återvänt till dvärgriket Okrug i sällskap med thulen Svastikov och 75 dvärgar av Hjans blod. Okrugs thuun Onegin tar hjärtligt emot hela följet och bjuder alla på ett långt gästabud med många fina tal och många höjda skålar. Efter gästabudet börjar Onegin och hans närmsta bröder tillsammans med Svastikov att planera kolonisationen av Fradkov. I en veckas tid planeras det bakom lykta dörrar medan många dvärgar gör sig redo att följa med Svastikov. Till slut är det hela 2.000 dvärgar som kommer att följa med på expeditionen. Det är dock inte bara dvärgarna av Hjan blod och Okrug utan även andra dvärgar från hela Tvologoya. Innan expeditionen ger sig iväg får de först svära trohet till Onegin vilket alla gör. Därefter höjer Svastikov sin yxa och ger tecknet för avfärd. Rollpersonerna får dock inte följa med. Ödesgudarna har nämligen bestämt att de istället ska utföra ett nytt uppdrag åt thuunen Onegin.

MÖTET MED THUUNEN

Mardröm börjar med att rollpersonerna befinner sig i dvärgriket Okrug där Onegin är thuun. Onegin har av någon oförklarlig anledning drabbats av ett nästan okontrollerbart maktbegär även om rollpersonerna inte märker mycket av det i detta äventyr. Thuunen vill att rollpersonerna ska finna en magisk lergök åt honom. Varför håller Onegin hemligt och därför berättar han en lögnaktig historia för rollpersonerna. Äventyret inleds med följande text:

Okrug är på många sätt ett fantastiskt rike. Varje sten har med stor omsorg huggits ut ur berget och slätats till perfektion. Man blir lätt överväldigad när man vandrar genom de spikraka korridorerna och de skimrande salarna. Vackrast av alla salar är tronsalen och det är dit ni har blivit kallade. Thuunen Onegin sitter som vanligt på sin rokjärnstron och röker på en snidad pipa av tunnelsvinsbete. Han gör ett tecken så att ni kan komma närmare och sätta er på de stolar som finns placerade framför tronen. Ingen annan förutom ni och thuunen finns i den väldiga salen. Onegin tittat allvarsamt på er och säger att han är i behov av några modiga personer som kan utföra ett svårt uppdrag åt honom. Eftersom alla verkar vara intresserade fortsätter han att berätta.

"För länge, länge sedan gick den första thuunen av Okrug vilse i Ginnungagap och kunde inte hitta hem. Men thuunen var klok och hade givits många gåvor av Bojorn i sin ungdom och hade därför krafter som sades kunde mäta sig med sergurонternas. Med sina egna händer och sin egen klokskap tillverkade thuunen en blå lergök som han kunde öppna dimgrindar med. Med hjälp av lergöken kunde thuunen till slut ta sig tillbaka till Okrug och därefter vilade den i Okrugs skattkammare. Men där skulle den inte vila länge. Trollkarlen Ere hörde talas om lergöken och med eld och rök dräpte han thuunen och stal lergöken mitt framför näsan på de zvordorkûm som vaktade skattkammaren.

Ere flydde därefter upp till det människorike som kallades Tir´Na Nog och försvann. Många dvärgar svor att hämnas detta illdåd och begav sig ut i Ginnungagapa på jakt efter trollkarlen. Alla som gav sig iväg misslyckades och de flesta miste livet. Det fanns dock en liten rättvisa i världen för även trollkarlen Ere dog till sist. Lergöken han stulit begravdes med honom på en hemlig plats långt borta från den skattkammare där den rätteligen borde vila. Jag vill nu att ni hittar lergöken så att den kan förvaras i min skattkammare som den klenod den är. Jag säger på en gång att det kommer att bli en lång resa och ert letande kommer att bli mödosamt. Vad säger ni, är ni villiga att ta på er uppdraget?"

Efter Onegins berättelse kan rollpersonerna ställa frågor om uppdraget till thuunen. Onegin försöker svara så gott han kan men han försöker att inte tala allt för mycket om lergökens krafter och absolut inte sanningen till varför han vill ha tag på den. I stora drag vet Onegin följande:

- Människoriket Tir´Na Nog kallas idag Runvjiik. Det är ett stort land och rikets härskare är tisklan Eilin Narbonne som styr från landets huvudstad Hriesij.
- Ingen tycks veta var trollkarlen Ere är begraven. Dock har det alltid varit härskarna av Runvjiiks uppgift att skydda graven. Det finns alltså en stor chans att tisklan Eilin Narbonne vet var graven finns.

- Lergökens krafter sägs enligt legenden vara att den kan öppna dimgrindar. Legenden varnar dock också för att missbruka lergökens krafter som sägs kunna kalla på både drauger och dödsgastar.
- Man kan identifiera lergöken då det sägs att den är blå för den är tillverkad av gristlera, samma lera som skogstrollen använder sig av till sina kroppsmålningar.

Efter mötet med Onegin ska det stå klart för rollpersonerna att de ska resa till Runvjiiks huvudstad Hriesij. Där ska de samtala med tisklan Eilin Narbonne och få henne att avslöja var trollkarlen Ere är begraven. Därefter ska de resa till graven och gräva fram lergöken. Slutligen ska de återvända med lergöken till Okrug och överlämna den till thuunen Onegin.

Om någon av rollpersonerna frågar om en belöning för genomfört uppdrag tittar Onegin först frågande på rollpersonen och därefter grinar han ett brett leende och frågar vad som vore en lämplig belöning. Exakt vad som är lämpligt är upp till spelledaren och spelarna att komma överens om. Vill rollpersonerna ha pengar kan belöningen bestå av 1.000 silverstycken. Lite mer kreativa belöningar kan vara en mäktig runa inbränd på sin kropp, ett specialtillverkat föremål från de bästa smidesmästarna i Okrug, rätten till den första inmutning när nästa gruva öppnas, fri tillgång till en logeugn eller varför inte titeln som vicethuun av Fradkov. Det bör dock finnas ytterligare en mycket stark anledning till varför Onegin skulle gå med på det sistnämnda.

OKRUGS VÄSTPORT

Efter mötet med Onegin och under förutsättning att rollpersonerna antagit uppdraget förs de till en utrustningskammare där de får tillgång till all tänkbar utrustning och proviant som ett dvärgrike som Okrug kan tänkas ha. Spelledaren bestämmer själv vilken utrustning som finns att tillgå. Rollpersonerna får även med sig 10 guldmynt för diverse utgifter som kan uppkomma under uppdraget.

Därefter eskorteras rollpersonerna av ett stort följe dvärgar till Okrugs västport. Denna lilla färd tar tre dagar och färden går främst genom långa stormgångar och mindre utposter. Till sist är följet framme vid västporten som mödosamt öppnas. Framför sig har rollpersonerna hela det oändliga Ginnungagap. En lång och strapatsfylld resa tar sin början...

KARTAN

Runvjiik är ett land som tillhör de centrala länderna i Trudvang. Till skillnad från de flesta andra länder i Mittland så är Runvjiik ett samhälle i stor förändring. Nidendomen trycker på från väster och håller sakta men säkert på att ta över hela riket på bekostnad av de gamla religionerna och då i synnerhet ostroseden. Det finns dock motståndsfickor över hela landet och de områden där nidendomen är särdeles stark utför man sina gamla traditioner i hemlighet. Bakom lyckta dörrar om så behövs.

I alla civiliserade områden i söder där tisklan, godarna eller prästkungen har makten har man accepterat den Enda tron. Det finns dock stora områden där ostroseden fortfarande är stark. Man kan säga att ju längre norrut i landet man kommer desto mindre troende på Gave är folket. Speciellt det vilda Urkon i norr är i stort sett oberört av nidendomen.

Kartan över Runvjiik visar de ungefärliga gränsmarkerna mellan tisklan, godeätterna och prästkungen. Här följer en mindre beskrivning av respektive område.

TISKLAÄTTEN NARBONNES MARKER

Längst i söder har ätten Narbonne som är tisklans egen ätt sina marker. Dessa marker är landets bästa åkermarker och agerar i hög grad kornbod åt centrala och norra Runvjiik. Dessutom kontrollerar Narbonne saltleden och stor inkomst kommer via de brotullar som ätten låtit uppföra. Huvudstaden Hriesij ses dock som en stor skamfläck för landet på grund av sin fallfärdiga karaktär.

GODEÄTTEN WEROUNGS MARKER

Mellan de stora skogarna Reijdun och Gildamor har godeätten Weroung sina huvudmarker. De styr sin lands-ända från godeborgen Werport som ligger strax norr om saltleden. Weroungs åkermarker är inte lika fina som Narbonnes men de ger ändå en så stor avkastning att en del kan exporteras. Man fruktar dock de år då träsklandet Skjutemor svämmar över och gör de nordligaste markerna vattensjuka.

GODEÄTTEN ELDTANNES MARKER

Godeätten Eldtannes marker kan egentligen delas i två. Den västra är fattig och folket där försöker bruka den torftiga åkermarken som gränsar mot Bohain. Den östra är rik och där är skogsbruket godeättens skattkista. Av alla södra områden är Eldtanne den där nidendomen har minst makt. Speciellt i trakterna kring Argre har ostroseden segt kämpat sig kvar bland skogshuggarna och den luttrade befolkningen.

GODEÄTTEN HRAVELSFEST MARKER

Längst i sydost längs hela gränsen mot Majnjord härskar godeätten Hravelsfest. Deras åkermark är tämligen god men det är fisken från Hravelsrinna som är ättens huvudnäring. Speciellt trollaxen och månrödingen är fiskar som trivs i den stormande forsen. Dessutom är svartkräftan en delikatess som inbringar stora summor silver.

PRÄSTKUNGENS MARKER

I ett stort område i nordväst har prästkungen sin maktbas. Här är i stort sett alla gavetroende och de få som håller kvar vid de gamla lärorna ses på med stor miss-

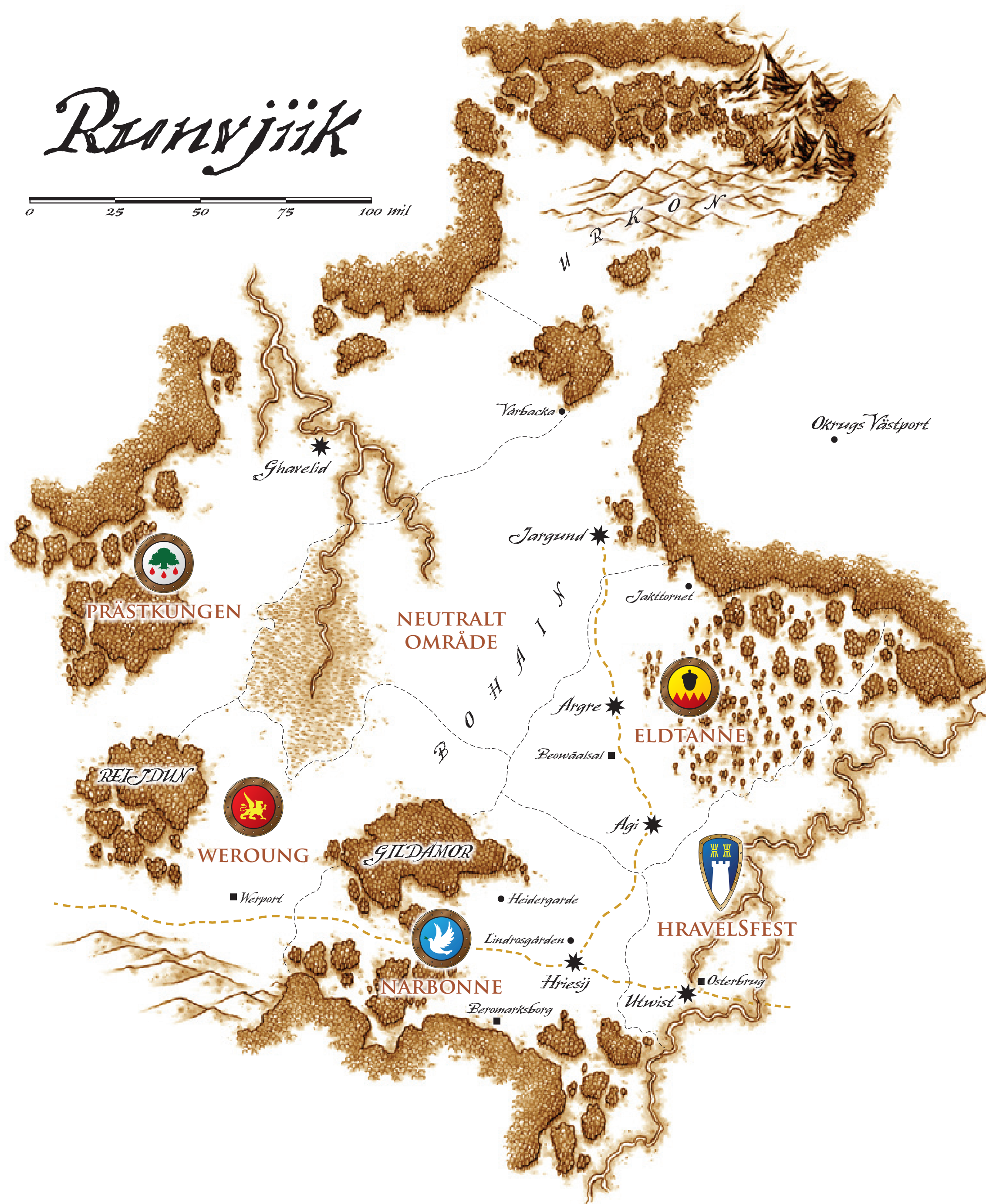
tänksamhet. Sedan 20 år tillbaka har denna landsända slutat att betala skatt till tisklan och bara sporadiskt följer man hennes påbud. Bara genom stora uppoffringar från befolkningen är landsdelen stark nog att inte låta sig domineras av "tisklans folk".

BOHAIN

Bohain är ett stort slättområde i centrala Runvjiik där jorden är så tunn och näringsfattig att få människor klarar av att leva där. Att det också finns en stor mängd drauger i området gör sitt för att hålla människorna borta. Draugerna är kvarlevorna efter ett av historiens största slag, det så kallade Femspjutsslaget, där fem härar stod upp mot Kappmästaren och besegerade denne.

URKON

I det nordliga Urkons högland härskar klanerna och här håller man hårt på ostroseden och sin alldeles egna form av naturdyrkan. De olika klanerna försörjer sig som boskapsskötare, jägare och krigare och ser gemensamt med stor olust på när tisklan försöker utöva sin makt på denna norra landsända. Det ryktas därför att några av klanerna har slutit avtal med arkerna i norr och bara väntar på rätt tillfälle att göra sig fria.



2. SVARTLIDEN

Långt uppe i norr finns den till synes oändliga skogen Svartliden som sträcker sig likt ett brett bälte över norra Trudvang från Vilorehavet i väst till det isblå Rimhavet i öst. Svartlidens tjocka skog täcker enorma ytor mark och ingen nu levande varelse känner till alla dess hemligheter. Skogen består mestadels av gran och tall men det finns även områden där lövskog lyckats få fäste. Svartliden beskrivs av många som en fasansfull skog full av rabiata troll och blodtörstiga manulvar och på avstånd kan den tyckas både olycksbådande och hotfull.

Skogen är dock inte så farlig som sitt rykte. I dagar kan man vandra mellan de bastanta trästammarna utan att se så mycket som ett spår efter någon annan varelse. Man ska dock passa sig för att tro att skogen är obebodd. När man minst anar det kan man stöta på allt från små grupper av älvor till gigantiska järndrakar.

Man skulle kunna säga att detta äventyr börjar på allvar när rollpersonerna kommer ut från underjorden genom Okrugs västport. Framför sig har rollpersonerna det mäktiga Svartliden och det är cirka 50 mil (15 dagars vandring) i sydvästlig riktning till Runvjiik. Det finns inga obligatoriska händelser under denna färd och det är helt upp til spelledaren att utforma denna färd efter egen fatabur. Antingen kan spelledaren välja att rollspela hela eller delar av färden genom skogen eller så kan äventyret börja med att rollpersonerna kommer ut ur skogen. Väljer spelledaren att använda sig av vildmarksreglerna som finns på sidan 44-52 i Trudvangs stigar räknas Svartliden som en skog med gynnsamma jaktmarker (+3).

FRIVILLIGA HÄNDELSER I SVARTLIDEN

Väljer spelledaren att rollspela färden finns det sex frivilliga händelser som denne kan använda sig av för att göra färden mer intressant och spännande. Dessa händelser kan utspela sig i vilken ordning som helst eller inte alls om spelledaren väljer det. Ingen av de frivilliga händelserna har någon större betydelse för det övriga äventyret. Om spelledaren vill använda sig av slump så är det var dag 30% chans (1-6 på 1T20) att en frivillig händelse inträffar. Slå 1T6 för att avgöra vilken. Varje händelse kan bara inträffa en gång och kommer samma resultat upp två gånger händer ingenting. Ett (N) betyder att händelsen sker nattetid.

1T6 - FRIVILLIGA HÄNDELSER I SVARTLIDEN
1. Korpikallaalferna
2. Minoxbröderna
3. Kvinnan i buren
4. Stormgudarna (N)
5. Isälvens land
6. Glasbruket

1. KORPIKALLAALFERNA

En solig eftermiddag kommer rollpersonerna in i ett område av Svartliden där träden tycks vara vackrare och större. Området har fortfarande Svartlidens otämjda vildhet men det känns som om området vore välsignat med särdeles god mylla. I största hemlighet bor det några korpikallaalfer i området och de ser till att vårda träden och att skogen inte kommer till skada.

Ledaren för korpikkallaalferna, en man vid namn Laik, och ett följe på 1T6+1 alfer börjar förfölja rollpersonerna när de kommer till området. Rollpersonerna kan inte se alferna men de känner sig iakttagna och ibland kan de även se en skugga som rör sig mellan träden. Laik och alferna är oroliga över att rollpersonerna ska skada deras skog och har därför beslutat sig för att hålla dem under uppsikt så länge de befinner sig i området.

Om någon av rollpersonerna hugger ner en buske eller ett träd måste denne slå ett färdighetsslag (Kulturkännedom Alfer). Ett misslyckande innebär att rollpersonen har haft otur och huggit ner ett utvalt träd som alferna håller ömt om i hjärtat. Som straff skjuter Laik en pil med sin pilbåge mot rollpersonen. Pilen kommer automatiskt att träffa rollpersonens huggvapen och träffen är så oväntad att denne tappar vapnet. Rollpersonen anses nu ha blivit varnad.

Om rollpersonerna inte hugger ner några fler träd kommer alferna inte att störa dem under de 1T3 dagar det tar att vandra genom området. Skulle rollpersonerna



ignorera varningen och hugga ner fler utvalda träd kommer Laik och två andra alfer att kliva fram och agera hotfullt med spända pilbågar. Laik kommer att varna rollpersonerna för att hugga ner fler träd i deras skog och ber dem att överlämna alla yxor, sågar och andra verktyg som kan användas för att fälla träd. Dock talar han endast Vojnimmha (alfiska) och hans budskap kan inte förstås om inte någon av rollpersonerna kan det språket. Laik kan säga enstaka ord på Väströna som yxa, ond och blod. Väljer rollpersonerna att inte överlämna sina trädfällningsverktyg skjuter de tre alferna var sin pil mot rollpersonerna och flyr därefter in i skogen. Under resten av färden i området kommer alferna att trakassera rollpersonerna och skjuta pilar mot dem från dolda gömställen.

SLP: Laik och korpikallaalfer, se sid. 149.

2. MINOXBRÖDERNA

Djupt inne i Svartlidens mörka skogar bor Mule och Klöve, två minoxbröder som blivit förvisade från sin hjord efter att ha vanhedrat Muhaje vid hans egna stenar. Av de två är Mule ledaren och den man kan prata med, Klöve däremot bara brölar och verkar vara efterbliven. De båda bröderna bor i några grottor under en kulle och sprider nu skräck i området de bor i. De har förkastat sitt folks seder och lever nu som grymma rövare i skogen men det är inte juveler och klingande mynt de är ute efter. De är istället ute efter mat, helst levande varelser som de kan offra vid sitt altare till Muhajes ära. I strid är bröderna två fruktade kämpar att möta. De ställer sig rygg mot rygg och under hemska stridstjut hugger de med sina järnskodda klubbor. Ingen nåd väntar de som gör motstånd.

Mötet med Mule och Klöve kan utspela sig på ett av två olika sätt. Antingen råkar rollpersonerna av en händelse hitta till minoxgrottarna eller så blir de överfallna av de båda bröderna en sen eftermiddag. Mule förkunnar att om en av rollpersonerna (den fetaste) frivilligt följer med minoxerna så ska de övriga skonas. Går rollpersonerna inte med på detta anfaller minoxerna. Det kanske bästa sättet för spelledaren att utnyttja detta möte är att låta en av rollpersonerna helt plötsligt vara försvunnen. Den saknade rollpersonen har blivit tillfångatagen av minoxerna och förd till deras grotta. De övriga rollpersonerna måste vid denna utgång först spåra sig fram till grottorna och därefter försöka befria sin vän.

SLP: Minoxerna Mule och Klöve, se sid. 149.

1. INGÅNG

Framför ingången till minoxgrottorna har Mule och Klöve rullat fram en stor rund sten. Stenen är så tung att det krävs tre rollpersoner för att rulla den åt sidan, två om de använder sig av en hävstång av något slag. När stenen väl har flyttats kan rollpersonerna undersöka de främmande grottorna. Under dagtid sipprar solljus in genom små hål i taket och lyser hyggligt upp grottorna, nattetid behövs facklor för att kunna se något. Fackelljus bör förvarna minoxerna om inkräktare.

2. LILLGROTTAN

I detta rum finns det endast en rejäl vedhög som minoxerna har samlat ihop. Skulle någon rota i vedhögen kommer den som lyckas med ett färdighetsslag (Lönndom) att hitta ett halvruttet ekorrehuvud.

3. STORGROTTAN

Det är i detta rum som minoxerna spenderar stora delar av sin tid. I mitten av rummet finns en eldplats och nattetid brinner det alltid en eld här. Två stora sängplatser av granris finns i rummet samt en hel del bråte. I tre stora lerkärl förvarar minoxerna sitt dricksvatten som ser allt annat än drickbart ut. På den östliga väggen finns ett stort björnskinn uppspänt tillsammans med två mindre vargskinn. Skinnen är jakttroféer som minoxerna är mycket stolta över.



4. OFFERRUM

Långt innan rollpersonerna kommer in i detta rum kan de känna stanken av död och förruttnelse. I rummet har en stor flat sten fått agera offeraltare där minoxerna offrar sina fångar under groteska former till sin gud Muhaje. Överallt finns det torkat blod, likdelar och kadaver. Stanken är fruktansvärd och en normal person kan inte stanna i rummet någon längre tid utan att börja må illa.

5. MATFÖRRÅD

I detta rum förvarar Mule och Klöve sin mat, det vill säga de varelser som de har tagit tillfånga och tänker äta i en nära framtid. I rummet finns förutom eventuellt tillfångatagna rollpersoner även två vättar. Skulle någon av rollpersonerna dö i striden mot minoxerna kan den nyutslagna rollpersonen också befinna sig bland fångarna. En stabil gallergrind ser till att ingen av fångarna kan lämna "matförrådet". Nyckeln till grinden finns i Mules bälte.



MINOXERNA

Var exakt minoxerna befinner sig i grottorna är upp till spelledaren att bestämma. Om bröderna är skilda åt kommer den som först upptäcker rollpersonerna att bröla efter den andre och därefter gå till anfall. I grottorna strider minoxerna till sista andetaget. Om rollpersonerna inte är så bra på att strida kan spelledaren låta en eller båda minoxerna lämna grottorna (för något ärende i skogen) för att göra motståndet lättare.

3. STORMGUDARNA (N)

Sent en eftermiddag drar ett mörkt oväder in från Jarngandskilen. När mörkret faller blåser det upp till storm och det börjar blixtra och dundra samtidigt som regnet börjar ösa ner. Rollpersonerna tvingas bryta sitt läger för det håller på att blåsa bort och söka skydd under en stor mäktig ek. Medan rollpersonerna väntar på att stormen ska bedarra tycker de sig höra tjattrande röster men de kan inte se eller avgöra varifrån dessa kommer.

Helt plötsligt hörs ett djuriskt skri från himlen och när rollpersonerna tittar upp ser de i ljuset från blixtarna ett mäktigt skådespel. En stormdrake jagar i rasande fart en undflyende grip som gör allt för att komma undan. En blixt slår plötsligt ner i gripen som handlöst faller mot marken men innan den fallit hela vägen fångas kroppen i stormdrakens väldiga käftar. Stormdraken flyger i triumf runt i cirklar innan den återvänder till sina toppar i Jarngandskilen.

Precis när rollpersonerna tror att stormen håller på att bedarra får den ny kraft och det börjar storma ännu värre än det gjorde tidigare. En blixt slår ner från himlen och träffar med ursinnig kraft den ek som rollpersonerna gömmer sig under. Blixten är så kraftfull att den klyver i eken från topp till rot i två delar. Som tur är skadas ingen av rollpersonerna och till sin förvåning upptäcker de att eken är ihålig. I ihåligheten sitter tre skrämda vättar som storögt stirrar på rollpersonerna.

När vättarna ser den förödelse som drabbat eken tror de att rollpersonerna är mäktiga stormgudar med absolut makt över väder och vind. En av vättarna ger sig av för att hämta resten av stammen medan de två andra kastar sig framför rollpersonerna fötter och ber dem (på konstig bastjumal) att skona dem från deras vrede. Det dröjer inte längre innan resten av vättestammen (cirka tre dussin vättar) har krypit fram från gömstället under eken och börjar lämna offergåvor till rollpersonerna. Bara några minuter efter detta avtar stormen och vättarna tar det som ett tecken på att deras böner har besvarats av rollpersonerna och glada börjar de dansa och tjattra med varandra. Sedan försvinner vättarna ner i hålet igen.

Offergåvorna som rollpersonerna har fått är av varierande användbarhet och kvalitet. Vättar skulle se vissa av gåvorna värdiga en kung medan rollpersonerna anser att det mesta är skräp. Bland gåvorna finns många svampar (endel ätbara, andra giftiga), köttbitar (en del maskätna, andra färska) och redskap av sten eller ben. Redskapen är anpassade för personer i vättestorlek och är mycket enkla till sin konstruktion. En vättekvinna har till rollpersonernas stora förvåning lämnat en vättebebis inlindad i ett brunt filttyg. Den lilla krabaten blir snabbt hungrig och börjar skrika efter sin mamma.

Om någon av rollpersonerna lyckas med ett färdighetsslag (Överlevnad) kan denne sortera ut 2 dagars ätlig proviant bland svampar och köttbitar. Om ingen tar hand om den skrikande vättebebisen kommer mamman att hämta ungen efter cirka en timme. Hon är mycket förgrymmad över att rollpersonerna inte har tagit hand om ungen bättre men samtidigt är hon rädd för att förarga stormgudarna genom att skrika åt dem.

Om rollpersonerna har varit vänligt sinnade mot vättarna kommer tre av dem att börja förfölja dem i skogen. På avstånd iakttar de rollpersonerna och ger ifrån sig konstiga läten när de börjar närma sig en fara. Exakt vad vättarna gör för rollpersonerna är upp till spelledaren att bestämma. Vättarna kan finna mat, varna för fiender och delta i strider. De kräver dock, utan att säga det med ord, någon sorts belöning eller uppmärksamhet. Ignoreras vättarnas kommer de efter några dagar att tröttna på stormgudarna och återvända till sin stam.

4. KVINNAN I BUREN

När rollpersonerna vandrar genom Svartliden hör de plötsligt ett rop på hjälp. De kan till en början inte avgöra varifrån ropet kommer ifrån men inser efter några ögonblick att det kommer ovanifrån. När rollpersonerna riktar blickarna uppåt ser de en träbur upphängd i en väldig

gran. I buren finns en ovårdad och utmärgad kvinna i 20 års åldern som vid en närmare inspektion visar sig vara halvt ihjälsvulten. Om rollpersonerna ger kvinnan vatten hämtar hon sig fort och kan berätta att hon heter Ronhia och kommer från byn Orgla. Hon berättar också att onda nidendomska män kom till hennes fars gård för att dräpa honom eftersom han inte ville konvertera till den enda tron. Männen lyckades med sitt uppsåt och dräpte hela Ronhias familj och endast hon lyckades fly ut i Svartliden med livet i behåll. Dock så spårade de nidendomska männen upp henne i skogen och tog henne tillfånga. Eftersom Ronhia hade rykte om sig att vara en häxa vågade de inte dräpa henne direkt. Istället snickrade männen ihop en träbur som de spärrade in Ronhia i och sedan hissade upp i granen. Om Svartliden dräper henne kan hon inte återvända som en hämnande gengångare, resonerade männen och lämnade skrattande Ronhia åt sitt öde.

Om rollpersonerna är snälla mot Ronhia kommer hon att upplevas som tacksam. Dock har den stackars kvinnan drabbats av fruktan för alla främlingar (xenofobi) och vill bara komma bort från rollpersonerna så fort som möjligt. En sen natt kommer hon därför att stjäla tre dagars proviant och ett vapen (så att hon kan försvara sig) från rollpersonerna och därefter försvinna i nattmörkret.

SLP: Ronhia, se sid. 149.



5. ISÄLVENS LAND

När rollpersonerna vandrar genom Svartliden hör de plötsligt ljudet av forsande vatten. En bit längre fram kommer rollpersonerna fram till den mytomspunna Isälven som sägs ha sin källa vid Jarngands högsta topp. Om detta är sant är det ingen som vet men att källan måste ligga högt upp håller alla de lärda med om. Det är nämligen som så att man ofta kan se stora isblock flyta i älven trots att det är sommar. Ibland händer det att flera isblock flyter samman och bilder en propp i Isälvens smalare partier. Detta i sin tur gör att älven svämmar över och gör att träd, buskar och klippblock spolas bort och att långa stränder uppstår vid älven. Till skillnad från övriga Svartliden är landet vid Isälven kalt och platt vilket gör det idealiskt för fotvandring.

Om rollpersonerna inte försöker att ta sig över Isälven på en gång kan de följa älvens flöde i två dagar då den flyter i samma riktning som rollpersonerna vandrar åt. Dessutom förkortas restiden med en dag då terrängen är så lättforcerad. Därefter gör älven en tvär sväng åt sydost och rollpersonerna måste ta sig över älven om de inte vill börja vandra i fel riktning. Som tur är har isen packat sig och det är fullt möjligt att vandra över den till andra sidan. Isen är dock hal och för att inte trilla i älven måste rollpersonerna lyckas med ett situationsslag (Smidighet) med svårighetsgraden 8. Ett misslyckande innebär att den klantige har hamnat i vattnet och sveps iväg. Smarta rollpersoner använder ett rep så att om det går åt skogen så kan de andra rollpersonerna dra upp den som hamnat i vattnet.

För den som ramlar ner i Isälven är det iskalla vattnet ingen skön upplevelse. Varje spelrunda måste rollpersonen klara av både ett situationslag (Fysik) med svårighetsgraden 10 och ett färdighetsslag (Rörlighet, fördjupningen Simma är ett krav) eller ta 1 kroppspoäng i skada i bröstkorgen. För att ta sig upp ur vattnet måste man lyckas med båda slagen i samma spelrunda. Spelledaren väljer sedan på vilken sida av älven som rollpersonen kommer upp på.

6. GLASBRUKET

» I en glänta i skogen står tre märkliga hus. Det största av de tre husen har flera våningar och det ryker fasligt ur dess många skorstenar. På baksidan av huset finns ett enormt vattenhjul som roterar i takt med isälvens stadiga ström. Är man bekant med dvärgisk byggnadskonst ser man omedelbart att detta är en dvärgisk bosättning. Att det sedan också vandrar grådvärgar mellan byggnaderna gör inget för att bestrida den slutsatsen. På flera ställen kring husen har dvärgarna ställt upp bord på vilka det står massor av glänsande föremål. Vad än dvärgarna tillverkar så glittrar det i solljuset som om det vore tillverkat av glittrande vatten. «

I bosättningen som är ett glasbruk bor och arbetar en brödraskara på fyra bröder borjornikkadvärgar som hän-

givit sina liv åt glasblåsandets ädla konst. Anledningen till att dvärgarna är ovan jord i Ginnungagap är att den finaste kvartssanden för glastillverkning finns på denna plats i Svartliden. Kanske har det att göra med isälvens kalla vatten, kanske har det med andra okända faktorer att göra. Hur som helst har dvärgarna tillverkat en överväldigande glasugn i det största huset och tack vare kraften från vattenhjulet och inköpet av en logoboldkärna från väst slocknar aldrig dess eld. Kom sommar, kom vinter, dvärgarnas arbete stannar aldrig av.

Likt de flesta hantverkare arbetar dessa dvärgar för skapandets skull. Pengar finner de trivialt och något som bara människor bryr sig om. De är för det mesta helt självförsörjande då de odlar svamp i skogen och fiskar i älven. Dock behöver dvärgarna även kött och välkryddat öl så därför har de tagit kontakt med några jägare som ungefär en gång i månaden kommer med dessa varor till dvärgarna som de byter mot glasföremål av bästa kvalité. Detta är ett arrangemang som båda parter är mycket nöjda över och det har därför pågått i flera år.

Bland glasföremålen som dvärgarna tillverkat finns dricksglas, flaskor, vaser, oljelampor, ljuskronor, tallrikar, klot, skålar och mycket annat. Det mesta av föremålen fraktas efter tillverkning till dvärgarnas rike i Tvologoya där de antingen används i byteshandel eller förs till blodlinjens skattkammare.

GLASBLÅSARNA

Ledaren bland de glasblåsande borjornikkadvärgarna heter Rubjik Rödkind och han är en omtyckt ledare. De andra dvärgarna heter Kloktar Hetkvast, Ljotar Blåsare och Kirim Sandformare. Här följer en kortare beskrivning av var och en av dvärgarna:



Rubjik Rödkind

Rubjik är den äldsta av borjornikkabröderna. Han har tunt skägg och en mäktig röst som dundrar likt åskan. Han gillar att styra och ställa men tappar lätt huvudet och blir lättmanipulerad om han bjuds på rusdrycker. De andra bröderna vet om denna svaghet och manar alltid till måttlighet när det skall drickas med främlingar.

Kloktar Hetkvast

Kloktar är näst äldst av bröderna och helt klart den skickligaste glasblåsaren. Hans enorma förmåga kom dock med ett pris och det är att han föddes stum. Bröderna brukar skämtsamt berätta att Rubjik även fick Kloktars talförmåga när han vandrade upp från underjorden där han föddes. Kloktar bryr sig inte om att de andra bröderna skämtar på hans bekostnad utan rycker bara på axlarna och återvänder till glasugnens hetta. Där hör han hemma och skapandet är hans största glädjekälla.

Ljotur Blåsare

Ljotur är Kirims äldre tvillingbror och en mycket festlig prick som älskar att skämta och spenderar mycket tid med att hitta på spratt att utsätta sina bröder och gäster för. Han är också en skicklig speleman och sångare som älskar att spela på sin specialtillverkade pipaan (en flöjt med dubbla pipor) av mastomantben.

Kirim Sandformare

Kirim är Ljoturs yngre tvillingbror och är mycket skäggig (även för att vara dvärg). Skägget växer ner till fotknölarar och är mycket strävt och halvt omöjligt att klippa av. Detta fenomen förbryllar de övriga dvärgarna då tvillingar normalt ser helt lika ut. Den mörka sanningen är den att Kirim har förälskat sig i Svartlidens mörka skogar och börjat utöva hamingjes, den mörka religionen. Utövandet av religionen har fått hans skägg att nästan växa okontrollerbart. Givetvis håller han denna syssla hemlig för sina bröder och han har börjat avsky att arbeta i glasbruket. Om inget oförutsett inträffar kommer Kirim om några månader att överge bosättningen för att istället söka efter mäktiga själar att besätta.

SLP: De fyra borjornikkadvärgarna, se sid. 149.

GLASROSEN

Bland alla glasföremål på borden finns ett som särskilt fångar rollpersonernas uppmärksamhet. Det är en vacker röd ros som på något förunderligt sätt har fångats i glas. Glaset är helt klotrunt och därför har Kirim tillverkat en liten trähållare som förhindrar glasrosen att rulla av bordet. Något inom rollpersonerna säger att de bör inhandla rosen. Rubjik är dock inte speciellt intresserad av klingande mynt. Istället vill han ha något som dvärgarna kan ha praktisk nytta av. Helst en tacka av järn, koppar eller brons. Har rollpersonerna ingen tacka så kan Rubjik tänka sig ett vältillverkat dvärgiskt hantverk. Bara om rollpersonerna lyckas få Rubjik berusad kan han tänka sig att sälja glasrosen för 100 silvermynt eller byta den med ett föremål av lika värde men tillverkad av människor. Glasrosen har inga speciella egenskaper förutom att den är mycket vacker. Den kan också bli en utmärkt gåva till tisklan eller till brudparet under godebröllopet senare i äventyret.

3. RUNVJIIK

Inklämt mellan Vastmark i väster och Majnjord i öster ligger det krigshärjade Runvjiik. Ett land som upplevt fler krig och eländen än någon kan minnas. Ett land som flera gånger piskats till underkastelse men som alltid lyckats resa sig och kasta slaveriets ok från sina axlar. Sedan tisklan med hjälp av Ovus säkrade makten i Runvjiik har en osäker fred rått över landet. Nu har dock mörka moln åter börjat sprida sig eftersom prästkungen som härskar över västra delen av landet hungrar efter mer makt. Ingen kan med säkerhet säga när inbördeskriget kommer att bryta ut, alla är dock överens om att det bara är en tidfråga.

När rollpersonerna kommer ut ur Svartliden befinner de sig i det område av Runvjiik som kallas Bohain, ett kargt och stenigt område i de centrala delarna av landet. Området kontrolleras av ätten Eldtanne som är en av de mäktigaste i landet. Gode för ätten är Brahamer Eldtanne som har hunnit bli mycket gammal och därför låtit det mesta av makten glida över till barnen Brahelmer och Oarelga. Under sig har godeätten Eldtanne många mindre ätter med deras lydgodar. Tillsammans bildar de en maktfaktor som ingen i landet kan förneka.

Under äventyret är det tänkt att rollpersonerna ska göra två färder genom Runvjiik.

FRÅN SVARTLIDEN TILL HRIESIJ

Den första färden går från Svartliden ner genom Runvjiik till huvudstaden Hriesij. Denna sträcka är cirka 100 mil och bör ta rollpersonerna 25 dagar att vandra. Under denna färd finns det fyra obligatoriska händelser som det är tänkt att rollpersonerna ska uppleva. Dessutom finns det några frivilliga händelser som spelledaren kan lägga in efter tycke och smak. Tänk dock på att spara några av de frivilliga händelserna till den andra färden.

FRÅN HRIESIJ TILL GILDAMOR

Den andra färden går från Hriesij till skogen Gildamor, en sträcka på cirka 35 mil som bör ta rollpersonerna 9 dagar att vandra till fots. Under denna resa finns det bara två obligatoriska händelser och för kronologins skull presenteras de i kapitel 9. Det som skiljer denna färd från den första är att inbördeskriget har brutit ut. Här och var finns det spridda trupper från båda sidor som när som helst kan gå till anfall eller konfiskera proviant och vapen till den egna sidan. Det bästa för rollpersonerna vore om de kunde undvika dessa krigsmän som i rådande desperata tider kan få för sig vad som helst.

1T20 - RYKTEN I RUNVJIIK

När rollpersonerna färdas genom Runvjiik och träffar någon vars förtroende de vinner kan det hända att de vill höra vad som försegår i landet. Genom att lägga sina ord rätt kan de få höra både rykten och skvaller. Spelledaren kan antingen bestämma vad rollpersonerna ska höra eller låta slumpen avgöra genom att slå 1T20.

S=Sant. DS=Delvis sant. F=Falskt.

1. Missgärningsmän tog sig in i Norrkvarnsgården och dräpte alla karlar. Kvar lämnade de en amulett med en lindorm. Det kan inte vara några andra än ostrosedstillbedjare som gjort'et. (F)

2. Gavlianer har synts till i skogsbyarna vid Svartlidens rand. De konverterar de trolösa med både silvergåvor och mat. (F)

3. Prästkungen sägs ha tämjt en vild jätte som han skall släppa lös på oss! Gave varde oss nådiga. (F)

4. Onda väsen härjar i skymningen och många oförsiktiga har fått med sig Simurgs avkomma hem till eldstaden. Till och med strängt hållna gavlianer har blivit besatta och det sägs att parfwiterna inte är så rentroende som de flesta tror. (DS)

5. Bönderna i grannbyn funderar på att plundra våra kornbodar eftersom deras skörd detta år blev så mager. Vi måste vara vaksamma eller så är det vi som får svälta när vintern kommer. (DS)

6. En förbannelse vilar över landet. För några dagar sedan såg en flicka i Gullevy hur Dun Bhvidar och hans kellhorer red söderut för att anfalla Hriesij. Tro mig, huvuden kommer att rulla. (F)

7. Tisklan är en god härskarinna som alltid stått bönderna nära. Hon är det enda som står mellan oss och godeätternas giriga fogdar. (S)

8. Slättlandet härjas av osttronska banditer som plundrar och härjar, och många är de som flyr sina hem. Jag hörde dessutom att siaren blivit tillfångatagen av rortväktarna som rider i trakterna för att försvara gårdsfolket, ve den stackaren. (DS)

9. Det sägs att en grupp kättare är ledda av en falsk rortväktare, som i Ovus namn renar riket. Men de skor sig på vanligt folk och dräper både ostrosedsanhängare liksom gavlianer. De stjäl allt guld och värdefulla ätteklenoder de kan komma över. (DS)

10. En mörk drake syntes på himlavalvet i norr härom kvällningen. Blixtar slog kring den och ett väldigt vrål ekade över slätten. (S)

11. En mäktig lindorm har synts till i närheten av lydgodeätten Eindurwáarns marker. Den åt upp en hel flock med får och nu kommer folket i den trakten att svälta. (DS)

12. Min son har ridit västerut för att ansluta sig till prästkungens gavetroende skaror. Med hans svärd ska landet renas från de gamla sedvänjorna så att Gaves frid slutligen kan infinna sig i landet. (DS)

13. Alla som ledsnat på nidendomens intrång i vårt fagra land ska bege sig till skogen Gildamor med sina vapen. Där håller nämligen den tappre Guldmar Spjotvinge, han som är känd som Nidenbane, på med att organisera en här av ostrosedsanhängare. De är beskyddade av Magh, sanna mina ord. (DS)

14. Igår vaknade jag av att jag hörde ett förfärligt skrik. Som tur var hade jag låst dörren och bommat för alla fönster. De hemska drauger som härjar om natten i dessa trakter ska inte få komma åt mig eller min familj. (S)

15. Arkerna i norr förbereder ett anfall mot södra Runvjiik. Flera gånger den senaste tiden har man sett deras tornödlor flyga söderut för att spana på tisklans trupper. (DS)

16-20. Slå om.

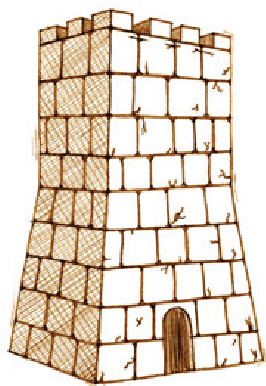
OBLIGATORISKA HÄNDELSER PÅ FÄRDEN MELLAN SVARTLIDEN OCH HRIESIJ

- Jakttornet
- Argre
- Lindormen
- Agi

JAKTTORNET

Direkt när rollpersonerna kommer ut ur Svartliden kan de se ett litet jakttorn av sten några hundra meter ut på slätten. Genom det knähöga gräset går en upptrampad stig mellan två steniga åsar. Om rollpersonerna vill undvika jakttornet måste de gå runt en av åsarna vilket är både tidskrävande och farligt eftersom många av stenarna är lösa och kan orsaka ras. Det vettigaste verkar vara att följa stigen till jakttornet då ingen fara tycks finnas där. När rollpersonerna närmar sig jakttornet kan de höra snarkningar och väl framme kan de se en man i ypperliga jaktkläder som sover i en stol. Mannen tillhör ätten Eldtanne och heter Aldwin Galgek. Han har efter middagsmålet tagit sig en tupplur i den varma solen. I tornet finns Aldwins jägmästare och två stiglärlingar. Om rollpersonerna inte uppför sig hotfullt blir de väl mottagna av tornets invånare. Aldwin berättar att han för att komma bort från sina "krävande" släktingar har beslutat sig för att bege sig ut på en lång storviltsjakt. Det krävs inte speciellt mycket för att få Aldwin att tala och han kan dela med sig av många rykten om landet. Han är dessutom intresserad av rollpersonernas resa genom Svartliden och undrar om de har sett några bytesdjur eller troll i närheten av jakttornet.

Mötet med Aldwin är främst till för att spelledaren ska kunna bygga upp stämningen om landet Runvjiik. Låt Aldwin berätta vitt och brett om den pågående maktkampen mellan tisklan och prästkungen, låt honom berätta om det inflammerade religionskriget mellan nidendomen och ostroseden och låt honom berätta om siarpojken i Utwist som försvann under mystiska omständigheter. När rollpersonerna lämnar jakttornet ska de inte riktigt veta vad de ska tro på. De ska dock känna att någonting inte är som det ska i landet och att ett eventuellt inbördeskrig kan bryta ut när som helst.



ARGRE

Öster om det karga Bohain finns det många skogar och det finns många skogshuggare som livnär sig på att skaffa fram virke som transporteras söderut. För att tillgodose de behov som skogshuggarna har byggde man en stor handelsstation och allt eftersom ekonomin blev starkare växte denna till en sådan storlek att den kunde kalla sig stad. Argre består idag av ett hundratal hus omgärdade av ett försvarsverk av pålar som sägs kunna stå emot anfall från både hrimtursar och istroll. Det som skiljer Argre från de södra delarna av Runvjiik som rollpersonerna är på väg mot är att här har nidendomen nästan ingen närvaro, även om tappra försök har gjorts för att sprida Gaves ord. Skogshuggarna har envist hållit kvar vid ostroseden och älskar att höra kväden och sånger om hjältar, monster och gudar. Om man besöker staden kan man besöka många handelsbodar, värdshus, mjödhallar och frillohus där ens hårt intjänade slantar snabbt rinner mellan fingrarna. Nöjena är många och uppvaktningen stor för personer med tung penningpung.

Ödet har bestämt att rollpersonerna ska stanna tre dagar i Argre, främst för att vila upp sig men också för att de ska uppleva en stad där ostroseden är stark och för att visa att nidendomen inte allenarådande i Runvjiik. Om rollpersonerna vill avresa tidigare får spelledaren ge dem goda anledningar att stanna kvar. Låt himlen öppna sig och regnet ösa ner så att vägarna förvandlas till svårframkomlig lervälling, de vida gräsmarkerna tar träskliknande former och sjöar svämmar över och spärrar av stora områden. Om detta inte hindrar rollpersonerna från att ge sig av så hindra dem inte. Låt dem då missa det som Argre har att erbjuda dem.

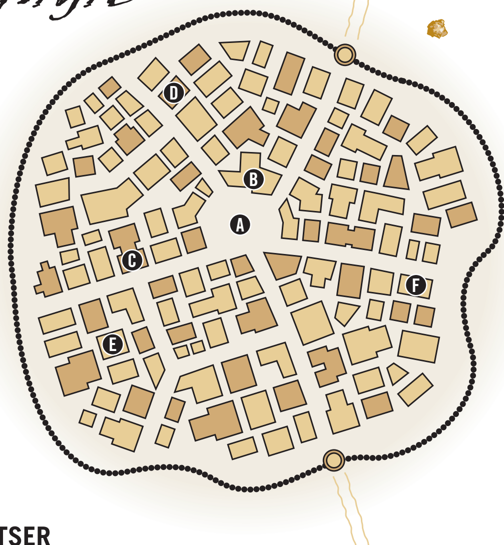
DAG 1 - YGGHNASVAL

Redan tidigt på förmiddagen när rollpersonerna fram till Argre och de märker att det är fullt av liv och rörelse i den lilla staden. Av en yngling får de reda på att idag firas högtiden Ygghnasval i staden och att alla starka män får vara med i skogsspelen, en lek där vinnaren förutom äran också får välja valfri kvinna eller man för natten som pris. Spelledaren bör se till att alla lämpliga rollpersoner blir lockade att deltaga i skogsspelen som består av fyra olika grenar. Grenarna är alla grenar som riktigt skogsfolk ska kunna bemästra, i alla fall enligt de mittländska traditionerna. Grenarna är i tur och ordning; yxkastning, stockstötning, ölhävning och stockklyvning.

De som vill deltaga i skogsspelen behöver bara infinna sig på Yxtorget när solen står som högst för den första grenen. Det finns inga regler som säger att kvinnor eller andra varelser än människor inte får deltaga.

Yxkastning

Den första grenen i skogsspelen är yxkastning. Det gäller att på tio stegs avstånd kasta en dubbelyxa så att den fastnar i den flata sidan av stor kapad stubbe. Grenen är



PLATSER

A. Yxtorget
B. Värdshuset Grankotten
C. Värdshuset Vita hjorten
D. Torikkas smedja
E. Gardwins helgedom
F. Othellas hus

en ren utslagstävling som ska gallra bort alla snorvalpar och oduglingar. Ungefär fyra dussin män och en handfull kvinnor ställer upp i denna gren för att pröva sin lycka. De flesta är skogshuggare men det finns även en och annan äventyrare, bonde och krigsman som ställer upp.

För att klara av att kasta fast dubbelyxan i stubben måste den rollperson som kastar lyckas med antingen ett mycket lätt (+5) färdighetsslag (Strid, fördjupningen Vapenkastare ett krav) eller ett situationsslag (Styrka) där svårighetsgraden är 10 (glöm inte att modifiera tärningsslaget för exceptionellt karaktärsdrag).

Alla som lyckas kasta fast dubbelyxan i stubben möts av hurrarop och får därefter en röd prick målad i pannan som bevis på att man har klarat av den första grenen. De som misslyckas hånas och får höra burop. De riktigt usla kastarna får ägg eller ruttna grönsaker kastade på sig för sin uselhet. Det är ungefär 20 personer som kvalificerar sig från denna gren inklusive de rollpersoner som lyckas. Den som verkar vara skogsspelens store favorit är en stor buskig karl vid namn Lurgan Skogsvide.

Stockstötning

Den andra grenen i skogsspelen är stockstötning. Reglerna är enkla. Det gäller att med fem stegs ansats stöta en stock så långt som möjligt. De tolv främsta går vidare till nästa gren. För att ta sig vidare från denna gren måste den rollperson som tävlar lyckas med ett situationsslag (Styrka) där svårighetsgraden är 10. Förutom modifikation för exceptionellt karaktärsdrag Styrka får man även räkna med en positiv modifikation för Smidighet om man har detta.

De rollpersoner som lyckas är bland de tolv som går vidare till den tredje grenen och får en gul cirkel målad runt den röda pricken i pannan. Lurghan stöter sist av alla sin stock och den flyger minst tre rejäla kliv förbi närmsta konkurrents. Efter denna stöt börjar Lurghan att tro att han är oövervinnerlig och börjar håna de andra motståndarna, speciellt eventuella rollpersoner som har tagit sig så här långt i skogsspelen.

Ölhävning

Efter yxkastning och stockstötning är det dags för förfriskningar. I skogsspelen betyder det att det är dags för den tredje grenen i tävlingen. De tolv deltagarna serveras tre rejäla stop med läskande öl. Grenen går ut på att tömma de tre stopen så fort som möjligt utan att spilla. De fyra snabbast går till final.

För att gå vidare från denna gren måste rollpersonen som deltager lyckas med ett situationsslag (Fysik) med svårighetsgraden 8. Förutom modifikation för exceptionellt karaktärsdrag Fysik får man även räkna med en positiv modifikation för Psyke om man har detta.

De rollpersoner som lyckas med slaget har tagit sig till den sista grenen. De får en blå cirkel målad runt den gula cirkeln och den röda pricken. Lurghan visar sig återigen vara den som vinner grenen. Med sina stora mun och kraftiga hals sveper han ölen som om det vore vatten. Därefter begär han nonchalant in ett fjärde stop för att släcka törsten som han uttrycker det.

Stockklyvning

Fyra personer når till finalen, max tre av dessa kan vara rollpersoner. De fyra får var sin yxa och ställs i en fyrkant mot varandra. Fyra tjocka stockar placeras framför de fyra och publiken samlas i en vid cirkel runt de deltagande. Den fjärde grenen är enkel. Det gäller att med yxa hugga igenom en stock. Om man vill får man använda sig av en egen yxa istället för de som ställs till förfogande. Lurghan använder sig av denna rätt när han använder sin väldiga trädklyvaryxa.

För att vinna denna gren gäller det att klyva sin stock så fort som möjligt. Varje stock har 100 kroppspoäng. För att göra skada på stocken måste man lyckas med ett anfall som vid vanlig strid. Ett misslyckat anfall betyder att man träffar stocken men på ett orent sätt som inte ger någon skada. Ett fummel betyder att man har huggit sig själv i foten och måste utgå från spelen.

SLP: Lurghan Skogsvide, se sid. 149.

Den som vinner tävlingen möts av ett öronbedövande jubel och lyfts med starka armar upp på en bärstol, får en björkriskrona runt huvudet och bärs därefter i procedur runt Argre så att alla kan se vem det var som vann skogsspelen. Proceduren stannat slutligen vid värdshuset Grankotten. Där väntas vinnaren välja sin kvinna för natten (eller man om vinnaren var en kvinna). Exakt vilka kvinnor som det finns för rollpersonerna att välja bland är upp till spelledaren att bestämma men

den undersköna Gwyndra Lodotter (Kar +4) borde vara en het kandidat med sitt svallande blonda hår. Oavsett vem rollpersonen väljer så betyder det inte automatiskt att det blir göka av. Det finns ingen regel som säger att den utvalda kvinnan eller mannen måste ha sexuellt umgänge med vinnaren av skogsspelen. För att rollpersonen ska få en svettig natt mellan filtar och dunbolster krävs antingen ett lyckat situationsslag (Karisma) med svårighetsgraden 12 eller ett lyckat färdighetsslag (Tala Röna, fördjupningen Silvertunga ger +3).

Om ingen av rollpersonerna vinner spelen är det Lurghan Skogsvide som tar hem björkriskronan och hyllas som en hjälte. Vid värdshuset Grankotten väljar Lurghan mycket riktigt Gwyndra om inte spelledaren vill krydda äventyret med att han väljer en kvinnlig rollperson. Trots sitt burdusa uppträdande kommer Lurghan att uppföra sig som en hederlig herre och inte tvinga sig på någon. Oavsett om han får ligga med den kvinnliga rollpersonen eller ej kommer han vitt och brett att skryta om det följande dag. Exakt hur detta drama ska sluta är helt upp till spelledaren att bestämma.

Oavsett vem som vinner skogsspelen kommer festen att hålla på långt in på natten och där sagan om Ygghnasval och andra hjältesagor berättas för alla som vill höra dem.

DAG 2 - SMEDJAN OCH HELGEDOMEN

Troligast vaknar rollpersonerna upp sent följande dag om de har varit med i firandet av Ygghnasval in på småtimmarna. Staden är också sen med att vakna och först när solen står högt på himlen verkar den komma till liv. Om rollpersonerna vill kan de se sig omkring i staden. I slutet av en gata kan rollpersonerna höra en smeds välkända hamrande men de hör också hur någon sjunger dvärgiska sånger på dvärgarnas språk.

Undersöker rollpersonerna saken finner de en borjornikkadvärg som smider i sin smedja. Dvärgen som heter Torikka kan berätta att han har levt i Argre de senaste 20 åren och att han därför har lärt sig mittländarnas språk och deras kultur. Han blir däremot tystlåten om rollpersonerna undrar varför och kommer bara att säga att det inte var hans fel, vad han nu menar med det.



Medan rollpersonerna talar med Torikka kommer en ung man med grym uppsyn fram och undrar om smeden är klar med de spikar som han beställt. Torikka går in i smedjan och kommer efter en stund ut med en tung låda. Mannen tittar i lådan och säger att han vägrar betala fullt pris för undermåligt arbete (även om spikarna är betydligt bättre än de som andra smeder i staden har att erbjuda). Den unge mannen tycker att halva det överenskomna priset är det rätta och lämnar över en halvtom penningpung till Torikka och går sedan skrattande med spikarna därifrån.

Försöker rollpersonerna att lägga sig i affären kommer Torikka att säga att allt är okej och hindra rollpersonerna. Efter att mannen har gått sin väg berättar Torikka att mannen heter Gardwin Laske och att en förbannelse vilar över honom. Han gjorde en pakt med flowrarna och nu betalar han priset. Ensam måste han bygga en helgedom i Argre till flowrarnas ära eller så väntar evig träldom i Morgus tjänst. Även om Gardwin uppförde sig som en tölp är det inte klokt att komma mellan flowrarna och deras underlydande förklarar Torikka.

Gardwins helgedom

Om rollpersonerna vill kan de besöka Gardwin Laskes märkliga helgedom till flowrarnas ära. Hela det halvfärdiga bygget är uppfört av Gardwin som varje morgon traskar till skogen och fäller ett träd och efter kvistning släpar ensam stocken till Argre och bearbetar virket på plats i staden. Gardwin har ensam lyckats uppföra ytterväggarna och taket. Dock återstår det mesta av innerarbetet och Gardwin har nog ett helt års arbete framför sig innan helgedomen är färdigställd.

Går rollpersonerna in i helgedomen känner alla som tillhör ostroseden hur en uppfriskande kraft sprider sig i deras kropp. Detta kan bara tolkas som att flowrarna har helgat platsen för bygget.

Mot den bortre väggen har ett litet altare uppförts och nyplockade blommor finns på det i separata kärl. Gardwin syns inte till men man kan höra hur någon arbetar på övervåningen.

Stör rollpersonerna Gardwin i sitt arbete blir han mycket sur och undrar vad de vill. Han säger att det är förbjudet för rollpersonerna att hjälpa till i hans arbete men att de som vill kan lägga sitt offer till flowrarna på altaret. Om rollpersonerna vill skänka klingande mynt blir det dock ett annat ljud i Gardwins pipa. Han lägger då sin långa labb runt en av rollpersonerna och berättar vitt och brett hur han tänkt sig att helgedomen ska se ut när han är färdig.

Om rollpersonerna undrar varför Gardwin måste bygga helgedomen kommer han bara och berätta sanningen om de skänker minst 10 silvermynt och även då är han kortfattad. Gardwin berättar att han i sin ungdom älskade en kvinna som inte älskade honom. För att få henne gjorde han en pakt med flowrarna och Gardwin fick Moanna för en natt. Nästa morgon när Gardwin vaknade var Moanna död (hon hade tagit sitt liv) och flowran Morgu berättade att nu var tiden inne för Gardwin att betala sin skuld. Han skulle ensam bygga en helgedom i Argre eller lida 100 års träldom åt Morgu.

DAG 3 - GAVLIANERNA

Den tredje dagen uppstår stor kalabalik när en halvnaken pojke blödande stapplar in i staden. Pojken berättar att tre gavlianer har mördat hans familj och bränt ner deras gård, han säger också att han hörde gavlianerna säga att de skulle resa till Argre för att sälja det byte som de stal från gården. En storvuxen bondmora påstår sedan att hon såg några gavlianer ta in på värdshuset Vita hjorten sent föregående kväll.

Snabbt förvandlas den samlade folkhopen till en blodtörstig mobb som vandrar mot Vita hjorten. Uppjagade av varandra kräver de att alla gavlianer frivilligt ska komma ut så att de kan få sitt rättvisa straff. Eftersom ingen kommer ut beger sig ett tiotal rediga karlar in i värdshuset och en stund senare kommer de ut, släpande på två män från främmande länder. Männen är visserligen gavlianer men de skriker att de är oskyldiga. Det är de förvisso icke men de gör allt för att rädda sitt skinn. När sedan delar av bytet hittas på rummet är saken avgjord. Herrarna spikas upp likt Gave på en husvägg och får där bölande hänga medan de utsätts för spott och slag. Om inget görs får gavlianerna hänga under stora smärtor över natten för att följande dag få en nådastöt av en barmhärtig ostronsk krigare.

Efter korsfästelsen kan rollpersonerna återgå till vad de höll på med innan kalabaliken uppstod och under några timmar händer ingenting. Sedan söks rollpersonerna upp av en gammal gumma som frågar om de är främlingar i staden. Om rollpersonerna svarar att så är saken undrar hon om de är intresserade av att hjälpa en mor att rädda sin son och samtidigt tjäna några silvermynt för besväret?

Om rollpersonerna är intresserade ber gumman som heter Othella att de ska följa med henne. Othella visar sedan vägen till hennes hus och hon bjuder rollpersonerna att stiga in. Inne i huset möts de av en man som är klädd på ett sätt som bara kan betyda att han är gavlian. Det är den tredje gavlianen som pojken talade om och Othella är hans mor. Gavlianen vars namn är Dergmehr bedyrar sin oskuld och säger att allt pojken har sagt om de tre gavlianerna är en lögn (vilket det inte är). Dergmehr är dock mycket övertygande och kanske går rollpersonerna på hans lögner.

Rollpersonerna står nu inför ett val. De kan göra en av tre saker. Det första de kan göra är att ange Dergmehr och han får då uppleva ett liknande öde som hans två gavlianbröder. Det andra de kan göra är att strunta i allt och lämna Dergmehr åt sitt öde i huset. Det tredje de kan göra är att hjälpa gavlianen.

Dergmehr vill inte bara att rollpersonerna ska hjälpa honom att komma ut ur staden. Han vill även att de ska hjälpa honom att rädda sina gavlianska bröder. Dergmehrs plan är enkel. Han vill att rollpersonerna införskaffar en häst med vagn. Mitt i natten ger de sig sedan iväg för att först frigöra de korsfästa gavlianerna och sedan lämna staden. Hirdvakterna vid huvudporten ska mutas och sedan ska man snabbt fly söderut. Om någon av rollpersonerna är gavlian kommer Dergmehr att utnyttja detta för att få rollpersonerna att göra som han vill. För rollpersonernas hjälp är Dergmehr villig att betala 40 silvermynt.

⅌ Införskaffandet av häst och vagn

Att köpa en häst och vagn i Argre är inte speciellt svårt. Varje dag beger sig timmervagnar söderut och det finns därför flera handelmän i staden som specialiserat sig på denna typ av handel. En häst kan man få för 50 silvermynt och en redig vagn för 10 silvermynt. Dergmehr ger rollpersonerna 70 silvermynt så att de kan köpa båda hästen och vagnen. Spelledaren bör dock rollspela denna händelse så att rollpersonerna får köpslå bland flera olika handelsmän för det bästa priset. Efter att hästen och vagnen har införskaffat återstår det bara att vänta tills natten har fallit.

⅌ Befriandet av gavlianerna

Mitt i natten säger Dergmehr att tiden är inne för dem att ge sig av. Han tar farväl av sin ömma mor och gömmer sig sedan i vagnen genom att dra några filtar över sig. Därefter ber han rollpersonerna att ta honom till de två korsfästa gavlianerna. Väl framme märker rollpersonerna som tur är att ingen vaktar dem. Dergmehr hoppar ut ur vagnen med en stor tång. Varje gavlian är fäst i väggen vid handlederna och har således två spikar som måste dras ut. Dergmehr ber rollpersonerna att hålla fast gavlianen och hålla för dennes mun medan han drar ut spikarna. Gavlianerna är nästan svimfärdiga av all den smärta de har fått stå ut med och så fort de är befriade kommer de att sjunka ihop. Det tar Dergmehr och rollpersonerna fem långa minuter att befria de båda gavlianerna och föra dem till vagnen. För att göra händelsen mer spännande kan rollpersonerna höra röster i mörkret som närmar sig eller se en hirdvakt en bit bort.

⅌ Mutandet av portvakterna

Vid huvudporten är endast två hirdvakter vakna. De övriga har gått och lagt sig i porthuset tills vidare. Dergmehr ger rollpersonerna 20 silvermynt att muta vakterna med och dyker sedan ner under filtarna med sina gavlianbröder. För att vakterna ska godta mutan på 20 silvermynt måste den av rollpersonerna som pratar med dem lyckas med ett färdighetsslag (Tala Röna, fördjupningen Bestickare ger +3). Misslyckas slaget kräver vakterna 30 silvermynt för att släppa ut dem och inte titta vad de har i vagnen. Ett fummel innebär att vakterna slår larm och rollpersonerna tvingas försöka fly ut ur staden.

När rollpersonerna har kommit några kilometer från staden får de sina 40 silvermynt av Dergmehr som tackar dem och meddelar att nu är deras samarbete över.

SLP: Derghmer och hirdvakterna, se sid. 149.

LINDORMEN

Denna händelse inträffar någonstans mellan Argre och Agi. Exakt när är upp till spelledaren att bestämma men det bör vara i en trakt där det med jämna mellanrum ligger gårdar och ringhus efter vägen. Rollpersonerna ska märka att de har lämnat vildmarken och börjar närma sig civiliserade trakter.

Slättens vidsträckthet gör sig påmind och den bitande vinden gör att ni alla längtar efter en värmande eldstad och en grillad stek, kanske tillsammans med ett krus mjöd och en trubadurs sång. Himlens grå förmiddagsmoln gör vandringen trist och enahanda. Ni passerar en mindre kalkstensås vars karga och lavbetäckta klippor kastar en mörk skugga över vägen ni vandrar.

Plötsligt hörs alarmerande skrik från åsens andra sida. Det är minst två människors röster och en hästs gnägganden ni hör och de verkar vara försatta i dödsskräck att döma av skrikens natur. När ni kommer över åsens rygg bryter solen igenom molnen och i dess första solstrålar skimrar fjällen från en enorm, gyllene och grön lindorm som försöker äta upp ett vandringssällskap.



Inte långt från vägen har en ryttare med sina två fottjänare råkat väcka en lindorm i sitt näste som nu kastat sig över dem. I samma ögonblick som rollpersonerna får syn på det hela gör lindormen ett utfall mot hästen som den tycker ser smaskig ut. Ryttaren har precis tappat sitt spjut och dennes tjänare håller på att rusta sig, den ene med en kortbåge och den andre med yxa och sköld. Det kommer att ta två spelrundor innan de tre är stridsklara. Under tiden försöker lindormen dräpa hästen med ett bett och därefter ge sig på den som står närmast.

Sällskapet är lydgoden Eind Eindurwáarns son, Breind Eindwáarns med sina två fottjänare Gavunn och Freudar som är på väg hem efter en lång resa från Carlonne via Hriesij. Eind är lydgode under Brahamer Eldtanne och en markägare med visst inflytande. Hans son är en uppskattad ädlingayngling i både huvudstaden och i Beowáalsal, Eldtannes godeborg. Han kan bli en värdefull kontakt och en viktig vän för rollpersonerna.

Om ingen i Breinds sällskap överlever kan kvarlevorna återföras till Eindurwáarns hem inte långt därifrån (roll-personerna måste dock hitta dit). De kan försöka återge vad som hände med ett lyckat färdighetsslag (Tala Röna, fördjupningen Silvertunga ger +3) för att verkligen få Eind att tro på deras berättelse. Eventuella sår eller troféer från striden med lindormen bör ge en bonus på att övertyga lydgoden. Som tack svarar han, om än djupt sörjande, på frågor kring rikets situation och på frågor om den gode han tjänar. Om rollpersonerna berättar att de vill besöka tisklan Eilin Narbonne berättar Eind att de först måste söka upp kammarherren Godurond då det är han som bestämmer vilka som får och inte får besöka tisklan. Därefter lämnar lydgoden rollpersonerna med rödgråtna ögon för att sörja med sin familj.

Om Breind dör men någon av hans tjänare överlever kommer denne att berätta för Eind om rollpersonernas bragd trots att sonen inte överlevde mötet med lindormen. Fadern som sörja sitt hjärta ur sig tackar rollpersonerna för deras mod som kom till undsättning. Han erbjuder dem att deltaga på sonens begravning samt en tjänst eller enklare gåva som tack. Tjänsten kan vara en introduktionbrev till någon av rikets godar eller till kammarherren Godurond i Hriesij. Väljer rollpersonerna istället en gåva, kan det vara ett gott vapen (mästersmitt +3) eller en häst som härstammar från Beromydrs stallar (tränad +3).

Om Breind överlever kommer han att ta rollpersonerna till sin far för att hedra dem. De hyllas som hjältar i lydgodens torn under en fest där hela lydgodens närvarande släkt på över trettio personer deltager. En skald kallas till festen som får i uppgift att skapa en sång om händelsen och under kvällen får de möjlighet att frottera sig med flera ädlingar ur lydgodeätten. Som tack för hjälpen får den rollperson som utmärkt sig mest en av Breinds ättesköldar som bevis på deras tacksamhetsskuld. Den fungerar dels som ett erkännande bland lydgodar och andra ädlingar som Eindurwáarns fränder och skyddslingar och kommer kunna användas senare då de behöver komma i kontakt med andra godar i landet eller tisklans ämbetsmän. Under dessa omständigheter måste skölden visas upp och händelsen berättas, då de räddade Breind från lindormen. Dels fungerar skölden som en mycket välbalanserad och tålig mellanstor rundsköld, järnskodd och vackert prydd med Eindurwáarns ättevapen, en svart korp på vit botten ovanför en grön skog som symboliserar Svartliden. På skölden finns även Eldtannes svarta ekollon som visar vilken godeätt som Eindurwáarn tjänar.



EINDURWÁARNS ÄTTESKÖLD

Mästertillverkad medelstor sköld.
Klass: Medeltung. **SH:** 2. **IM:** +2.
Vikt: 3,6 kg. **BV:** 15. **PS:** 1-3.
Egenskaper: Balans +3, Inflytande +3, Viktanpassning +1.
Modifikationer: Stridspoäng +6. Sociala färdigheter +3.

Skölden är mästertillverkad och den är tunn, vacker och ovanligt lätthanterlig. Rollpersoner som inte är uppenbara krigare får var sin häst, men krigare tas åt sidan och får även välja ett vapen (se ovan).

I andra sammanhang med vanligt gårdsfolk fungerar skölden som en stärkande faktor, så länge den inte missbrukas. I sociala situationer där skölden syns eller visas upp för att imponera kan lydgodeättens namn stärka bärarens argument. Då får den +3 på passande färdigheter och fördjupningar, enligt spelledarens bedömning. Om en spelare skulle missbruka skölden, indirekt Eindurwáarns namn, kommer de snabbt att dra släktens vrede över sig och kanske bli nedjagade. I så fall har de istället gjort sig en mäktig fiende. Vanligt gårdsfolk kan avgöra ganska enkelt om skölden används på rätt sätt eller inte, vissa saker bör inte en godefamilj göra. Så enkelt är det bara.

Breind anser därefter sig vara skyldig rollpersonerna sitt liv och kommer gärna spendera tid med dem för att få lära känna dem bättre. Detta är en utmärkt situation för rollpersonerna att skaffa sig en vän inför framtiden och dessutom kopplingar till de runvjiikiska godeätterna. När rollpersonerna reser vidare ger han dem ett löfte om att alltid finnas till hands om de skulle behöva hjälp och ber dem komma förbi nästa gång de är på genomresa i landet.

SLP: Lindormen se sid. 149.

AGI

Ungefär 20 mil norr om huvudstaden Hriesij finns nidendomsklostret Agi där klosterorden parfwiterna håller till. Parfwiterna är en grupp anhängare som tömmer sig själva på blod för att rena sina kroppar och komma närmare guden Gave. Blodet som de tömmer använder de som färg som de målar klostret med. Vanligt folk tycker att parfwiterna är för fanatiska när det gäller sin dyrkan men Ovus har givit dem sin välsignelse. Ledare för parfwiterna är tisklans syster Elianne Narbonne, en välutbildad och djupt troende gavlian som oroar sig mycket över prästkungen och hans till synes omättliga makthunger.

Själva klostret är i stora delar uppfört i sten. Vad ingen dock känner till är att Agi är uppfört på en gammal offerlund där en blodskult en gång i tiden offrade både människor och bestar till en falsk gud. Blodskulten var så blodtörstig att den väckte vreden i skogen, som svarade med att väcka en blotrese. Denne hemska varelse slaktade alla kultmedlemmar och när det inte fanns något blod kvar att dricka lade den sig i en grop för att sova. Med tiden täcktes gropen över och skogen försvann. Först långt senare uppfördes klostret precis på den plats där blotresen låg och sov. Sakta men säkert började parfwiterna ovetande att väcka blotresen till liv när blodet de målade på klosterväggarna började sprätta ner på marken. Enstaka blodsdroppar kunde dock inte väcka blotresen till liv men så en dag hände det otänkbara. Ett mord ägde rum i källaren på nidendomsklostret. Blodet forsade ut från den dräpte och blotresens raseri väcktes. Med ett fasansfullt rytande bröt blotresen sönder källargolvet och kravlade sig upp från sin grop. Sedan utbröt kaos och förintelse. Många parfwiter dräptes och klostret fattade eld innan blotresen slog sönder en yttervägg och försvann in i ett närliggande träskområde. Detta skedde natten innan rollpersonerna anländer till platsen.

När rollpersonerna anländer till platsen håller de överlevande parfwiterna och några bönder som bor i trakten på med efterarbetet. De har släpat ut kropparna efter de döda och lagt gråa filtar över dem. Sammanlagt är det sex parfwiter som ligger dräpta på marken. Skulle rollpersonerna undersöka kropparna upptäcker de att fem av dem i stort har blivit slitna i stycken medan den sjätte bara verkar ha fått sin hals uppskuren. Frågar rollpersonerna vad som hänt påstår parfwiterna att klostret under natten blev attackerad av rövare från Gildamor. Denna lögn verkar dock inte alla närvarande tro på. Speciellt inte bonden Norwde som påstår sig ha sett en demonliknande varelse som rörde sig mot träsket efter attacken. Norwde är dock en känd suput och de övriga bönderna tror inte på hans skrävel. Hans historia kommer dock att sprida ett rykte som når Hriesij långt före rollpersonerna gör det.

Av själva klostret verkar ungefär en fjärdedel av byggnaden ha slukats av lågorna innan man fick kontroll över elden. Detta tack vare Elianne som vände sig till Gave och bad en maktbön om hjälp. Gave hörde hennes rop och lät ett gudomligt regn falla över klostret som släckte elden. Undersöker rollpersonerna klostret lite närmare upptäcker de ett stort och mystiskt hål i en av ytterväggarna. Hålet är stort nog för en varelse att ta sig igenom. Frågar rollpersonerna hur hålet uppkommit får de till svar att rövarna försökte bryta sig in i klostret med hjälp av en murbräcka. Det mystiska med det påståendet är att väggens stenar finns på utsidan av byggnaden, som om någon brutit sig ut istället för att ha brutit sig in. Försöker rollpersonerna gå in i klostret blir de stoppade med ursäkten att det inte är säkert att gå in, det kan fortfarande finnas en risk för ras eftersom byggnaden inte har stabiliserats efter branden.

MÖTE MED ELIANNE NARBONNE

Mitt i oredan finns en kvinna i 40-årsålden som befinner sig på knä. Hon bär parfwiternas traditionella vinröda dräkt med en vit mässhake med en röd bloddroppe för att visa att hon har en översteprästs rang. Det syns på lång väg att kvinnan har gråtit men ändå brinner en beslutsam eld i hennes ögon. Kvinnan som är Elianne Narbonne ber en bön för de döda och börjar sedan ta itu med reparationsarbetet. Elianne inser dock att hon måste meddela sin syster tisklan och tempelmodern Luigna i Hriesij vad som har hänt. Därför instruerar hon parf-

witen Vehrona att resa till Hriesij. Dock känner Elianne sig inte väl till mods med att skicka en ensam kvinna till huvudstaden. Hon behöver en eskort för "rövarna" kan fortfarande finnas kvar i trakten. Ingen verkar dock vara speciellt intresserad av att resa till huvudstaden och hon vill inte beordra någon annan från klostret att ge sig av. Elianne får då syn på rollpersonerna och undrar om inte de kan eskortera Vehrona till Hriesij. Hon kan inte betala rollpersonerna för denna tjänst men så sant som Gave ser på dem från sitt himmelska palats kommer de att bli belönade säger Elianne. Vehrona har egen proviant och bär på ett eget tält så allt rollpersonerna behöver göra är att skydda henne mot faror. Väljer rollpersonerna att inte hjälpa Elianne kommer hon att skicka iväg Vehrona ensam till Hriesij och efter stora strapatser kommer hon att ta sig fram till huvudstaden. Detta nesliga beteende från rollpersonerna bör dock bestraffas av spelledaren på något sätt. Både Elianne och Vehrona håller hårt på historien om rövarna även om det är tydligt att den förstnämnde vet mer.



FRIVILLIGA HÄNDELSER PÅ FÄRD I RUNVJIIK

1. Skrik i natten (N)
2. Draugnatt (N)
3. Ryttarbudet
4. Ryttare i fjärran
5. De vilda hästarna (N)
6. Den röda klippans näste
7. Flyktingarna
8. Rortväktaren
9. Simurgs stackare
10. Trollsvärmar

1. SKRIK I NATTEN (N)

Vissa kvällar känns det som om skymningen kommer hastigt i Runvjiik. Det är nu många timmar sedan rollpersonerna såg någon bebyggelse och det ser ut som om de måste tillbringa ytterligare en natt under bar himmel. Visserligen har de vid det här laget stor erfarenhet av vildmarksliv men när det börjar droppa från himlen önskar de ändå att de hade ett riktigt tak över huvudet. Till rollpersonerna stora lycka får de syn på ett litet torp och det lyser hemtrevligt från byggnadens enda fönster.

När rollpersonerna kommer fram till torpet har det börja regna ordentligt. Knackar de på dörren öppnas den av en ung man som håller i ett vedträ. Den unge mannen som heter Hald låter rollpersonerna övernatta i torpet om de inte uppträder hotfullt. Han berättar dock att det bara finns två rum i torpet så rollpersonerna måste sova på golvet i köket. Frågar rollpersonerna om vedträet så säger Hald att man aldrig kan vara för försiktig i dessa trollrika trakter.

Efter att rollpersonerna värmt sig en stund vid eldhärden kommer en ung kvinna ut från sovrummet. Hald presenterar kvinnan som hans hustru Alma. Hald sätter en hand på Almas mage och alla kan se att hon är höggravid. Till rollpersoner med oroliga blickar säger Hald att de kan vara lugna eftersom det ännu är några veckor innan Alma ska föda deras förstfödde son. Därefter sätter han sig på en pall vid köksbordet medan Alma börjar servera mjöd. Hon säger inte mycket men Hald är intresserad av att höra nyheter utifrån och skaldekonst.

Efter en sen kväll med kanske för mycket mjöd har det blivit dags att gå och lägga sig. Om rollpersonerna trodde att de äntligen skulle få lugn och ro så trodde de fel. Mitt i natten hör de plötsligt hur Alma skriker. Hald rusar in i köket iklädd endast sin nattsärk. Med paniken inte långt borta berättar han att Almas vatten har gått och det är dags att föda. Hald berättar att närmsta jordemoder (barnmorska) finns nästgårds. Men dit är det flera kilometer och medan Hald hämtar hjälp ber han rollpersonerna att ta hand om Alma så gott de kan. Mycket hastigt och mindre lustigt lämnar Hald således rollpersonerna att ta hand om hans hustru.

Går rollpersonerna in i sovrummet finner de mycket riktigt Alma i sängen. Hon svettas och flämtar mycket hastigt och frågar var Hald har tagit vägen. Det står snabbt klart för alla i rummet att barnet är på väg ut nu och att om någon ska hjälpa stackars Alma så är det rollpersonerna. Eftersom Alma är förstföderska väntar en besvärlig och smärtsam födsel. För att födseln ska gå bra måste en av rollpersonerna (bara en får slå) lyckas med ett färdighetsslag (Läkekonst). Varje rollperson som hjälper till ger en modifikation på +1. Om en dvärg slår slaget har denne en modifikation på -5 eftersom själva konceptet om barnafödsel är så främmande. Ett misslyckat

slag medför att barnet är dödfött, ett fummel gör att även Alma dör i barnsäng. Om födseln går bra kommer barnet att döpas efter den som slog färdighetsslaget. Om barnet eller Alma dör kommer Hald i förtvivlan att falla ihop efter det att han återvänt med jordemodern och hennes syster. De två kvinnorna kommer då att ta hand om Hald och be att rollpersonerna lämnar torpet så att Hald kan få sörja i fred.

2. DRAUGNATT (N)

Det har varit en miserabel dag. Det konstanta regnandet har förvandlat den packade jorden rollpersonerna vandrar på till svårframkomlig lervälling. Varje steg har varit som en liten kamp i sig och rollpersonerna längtar efter ett varmt mål mat och tak över huvudet. Vid kvällningen ser de en bit bort ett stenröse och bortom röset ett tvåvåningstorn av sten. Vid en närmare undersökning märker rollpersonerna att tornet är övergivet. Någon har lämnat en hög med torkad ved bredvid eldstaden och på en hylla finns flinta och stål, björknäver, två filtar, en påse torkade ärtor, en låda med salt och ett sotigt kokkärl. Tornet tycks vara ett gammalt jakttorn som nu används som övernattningsplats av trötta vandrare. Föremålen är lämnade av tidigare besökare för att de som kommer senare ska kunna värma sig och koka lite mat. De oskrivna vildmarkslagarna kräver att rollpersonerna om de kan ska lämna tornet som de fann det och även fylla på vedförrådet och lämna något torkat och ätbart kvar efter sig. De rollpersoner som lyckas med ett färdighetsslag (Överlevnad) känner till denna regel.

Om rollpersonerna beslutar sig för att övernatta i tornet kommer regnet att avta och landskapet kommer att svepas in i en tjock dimma. Försöker någon att titta ut från tornet kan sikten inte vara mer än tre meter. Mitt i natten störs friden av att tre människor kommer till tornet för att övernatta. Alla tillhör de släkten Beromydr och de heter Tilfe, Aradan och Nemanya. De berättar att de under dagen har gått vilse på den stora slätten och av ren tur lyckades snubbla över tornet i dimman. De är alla fredliga av sig och vill nu få något varmt i sig för att sedan sova. Om rollpersonerna är vänliga och tillmötesgående bör det komma dem till godo senare under äventyret om de har med släkten Beromydr att göra.

Ungefär en timme före gryningen väcks rollpersonerna av Aradan. Han säger att han såg en svart skugga passera ett fönster och hörde ett mystiskt släpande ljud för en stund sedan. Rollpersonerna hinner precis beväpna sig när dörren plötsligt slungas upp. 1T3+3 drauger rusar in i tornet och försöker förgöra allt levande i det. Draugerna strider till sista blodsdroppen och är från tiden för Femspjutsslaget. Nu för tiden vandrar de nattetid över slättlandet på jakt efter levande varelser att dräpa. Aradan och Nemanya hjälper rollpersonerna i striden medan den fege Tilfe flyr upp på tornets tak.

SLP: Drauger, se sid. 149.



3. RYTTARBUDET

Även om Runvjiik är känt för sina enorma slätter finns det även områden som är mer kuperade. Rollpersonerna har kommit in i ett av dessa områden och deras väg går förbi gröna kullar och stora stenrösen. Här och var växer enstaka pilträd och där jorden är särskilt god växer små skogsdungar av asp. Plötsligt hör rollpersonerna ett gnäggande som kommer från andra sidan av en kulle. Följer rollpersonerna den lilla stigen runt kullen finner de blodspår och en tappad sköld.

På andra sidan kullen ligger två män på marken. Den ene mannen ser ut som en stråtrövare och bär på en sliten läderrustning och i hans högra hand håller han i hjaltet av ett brutet svärd. I bröstet på mannen sitter ett slagsvärd av fin kvalité och en närmare undersökning visar att mannen är död. Den andra mannen bär på en alldeles ny läderrustning och på bröstet finns en svart ek och en röd häst inbroderad. Ett lyckat mycket lätt (+5) färdighetsslag (Religion [nidendomen] eller Handel [sigill]) avslöjar att mannen är ett av nidendomens ryttarbud i landet. Mannen är medvetslös och har ett otäckt sår i pannen som det fortfarande blöder ifrån.

Bakom männen står en vacker springare, en häst som måste ha växt upp på Majnjords frodiga slätter. Hästen är mycket orolig och kan bara lugnas med ett mycket lätt (+5) färdighetsslag (Riddjur).

Det krävs ett lyckat färdighetsslag (Läkekonst) för att förbinda ryttarbudets huvud och rädda hans liv. Om mannen räddas vaknar han till liv efter en stund och han presenterar sig då som Marik Fridefing, ryttarbud med viktiga skriftrullar till tisklan i Hriesij. Marik berättar att han tidigare under dagen blev överfallen av en stråtrövare och slungades av hästen. Marik lyckades dräpa rövaren men slogs samtidigt medvetslös. Han har ingen aning om varför han överfölls men anar att stråtrövaren ville komma över skriftrullarna.



Marik är så skadad att han inte klarar av att färdas någon längre sträcka. Han kan dock berätta att det finns en bondgård en bit bort och att han där kan få vård tills han är återställd. Marik ber därför rollpersonerna att ta sadelväskan från hästen och föra den till tisklan. Han lovar att tisklan kommer att belöna dem väl för denna uppoffring. Om rollpersonerna undersöker sadelväskan finner de att den innehåller ungefär tre dussin skriftrullar. Rullarna är viktiga dokument och innehåller information om vem som är trogen tisklan och vilka som troligast är i maskopi med prästkungen.

Om Marik dör eller om rollpersonerna av någon anledning dräper honom kan rollpersonerna ta hans häst. Djuret är dock bångstyrigt och någon måste lyckas med ett svårt (-2) färdighetsslag (Riddjur) för att tämja besten. Ett misslyckande innebär att hästen lyckas slita sig fri och fly ut över Runvjiiks vida slätter. Om rollpersonerna lyckas tämja hästen är den dock farlig för dem att använda. Hästen är nämligen brännmärkt med nidendomens eksymbol, något som kan väcka obehagliga frågor när rollpersonerna kommer till tätbebyggda områden.

4. RYTTARE I FJÄRRAN

Medan rollpersonerna reser mellan olika platser lyckas en i gruppen urskilja ryttare i fjärran. De är långt bort, så långt att det knappt går att urskilja hur många de är, än mindre vilka de är. Vid första anblicken ser ryttarna ut att själva färdas men vid en närmare studie upptäcker rollpersonerna att de är iakttagna av ryttarna.

Vilka är ryttarna, och varifrån kommer de? De håller sig hela tiden på samma avstånd, långt bortom bågars eller armborsts räckvidd och följer rollpersonerna under en dag. De försvinner vid skymningen eller om rollpersonerna lyckas skaka av sig dem i ett skogsbryn, i en by eller liknande där uppsikten bryts av terrängen.

Tanken är att rollpersonerna skall bli skrämda eller åtminstone oroliga och utan vitner har de ingen chans att ta reda på vem som spejar på dem. Spelledaren kan själv bestämma om de med övernaturliga förmågor skulle lyckas skåda över distansen. Kanske är det tisklans trupper, kanske är det prästkungen - eller vem vet, kanske en helt annan part i konflikten?

5. DE VILDA HÄSTARNA (N)

Det har börjat skymma och rollpersonerna måste slå upp sitt läger för natten mitt på det runvjiikiska slättlandet. Inga faror syns till och allt är lugnt och stilla medan de äter sin kvällvard samtidigt som solen går ned. Därefter återstår det bara att knyta sig för natten under den

stjärnklara himlen. Mitt i natten vaknar rollpersonerna av att de hör ett oroväckande muller som tycks komma allt närmare. Sakta börjar marken skaka och en del av utrustningen faller omkull. I nästa ögonblick störtar en vettskrämd hjord av vildhästar genom lägret och de trampar och river ned allt i sin väg innan de fortsätter in i mörkret. För att undvika att bli trampad eller tacklad måste varje enskild rollperson lyckas med ett situationsslag (Smidighet) med svårighetsgraden 12. Om rollpersonerna hade nattvakt så är svårighetsgraden 8. Den som misslyckas med slaget blir antingen träffad eller trampad av en häst och tar 1T10 (ÖP 10) i skada innan denne hinner kasta sig i säkerhet. Efter att hjorden har passerat så är lägret totalt upprivet och all utrustning är utspridd över ett stort område. Dessutom har 1T3 föremål antingen försvunnit eller tagit så mycket skada att de är obrukbara (spelledaren bestämmer vilka föremål).

6. DEN RÖDA KLIPPANS NÄSTE

Mitt på det öppna landskapet reser sig några höga klippor som torn upp ur det omgivande gräshavet. Redan på långt håll ser rollpersonerna att klipporna är röda till färgen. Detta är troligast ett resultat av att järn som rostat har bäddats in i berggrunden, ett fenomen som alla dvärgar känner till. Klipporna är dock inte rundade som gamla berg utan reser sig som huggtänder med sina vassa former och lodräta väggar.

När rollpersonerna kommer fram till foten av klipporna ser de en pojke i tonårsåldern som sitter på en sten. Pojken ser moloken ut och hans händer och knän är blodiga. Frågar rollpersonerna varför ynglingen är så ledsen svarar denne att han har en stor skam hängande över sig. Han har nämligen svurit att komma hem med en örnunge till sin sin far men han kan inte nå örnboet som finns på en avsats i närheten av toppen på en av de röda klipporna. Pojken ber därefter rollpersonerna att hämta örnungen åt honom, som tack lovar han att vara deras guide och eventuellt deras tolk till närmsta by. Pojken talar trollröna vilket de rollpersoner som är dvärgar förstår en del av eftersom vissa ord kommer från futharken. Är rollpersonerna mer intresserade av en annan belöning kan pojken erbjuda ett halsband med en skyddsmedaljong. Medaljongen föreställer en blodsdroppe inuti en cirkel och är tillverkad av ben och färgad med ockra. Det enkla hantverket är mästerligt och dess skyddande kraft är att den väcker bäraren om en fara hotar när denne sover. Exakt när denna kraft aktiveras är upp till spelledaren att bestämma för den fungerar bara en gång. Efter att faran är avvärjd märker bäraren att medaljongen har gått av mitt i tu. Den som bär medaljongen har också större inflytande bland nidendomstroende (Egenskap: Inflytande +1).

Örnnästet är synligt från marken och befinner sig på en avsats 40 meter upp på en av lodräta klipporna. Som tur är finns det sprickor i väggen så det tycks vara möjligt att friklättra ända upp till toppen. För att komma upp till örnboet krävs det fyra lyckade färdighetsslag (Rörlighet), varje slag förflyttar rollpersonen 10 meter upp på klippan och tar 10 minuter i anspråk. Ett misslyckat slag betyder att rollperson inte kan klättra vidare uppåt utan måste klättra ner igen vilket också kräver ett lyckat färdighetsslag. Två misslyckade färdighetsslag på raken eller ett fummel betyder att rollperson tappar greppet och faller (för fallskador se Trudvangs Stigar sidan 28).

I örnboet finns två ungar. De är redan stora som hönor och ger ett hårt motstånd. Att klättra ner med en örnunge ger en modifikation på -3 för den som klättrar. Ett misslyckat färdighetsslag (Rörlighet) betyder att man tappar örnungen men den slår som tur är inte ihjäl sig tack vare att vingarna är så utvecklade att den kan glidflyga ner till marken. Det smartaste rollpersonerna kan göra är att stoppa örnungen i en säck och med hjälp av rep fira ner den till marken.

Pojkens tacksamhet för örnungen känner inga gränser. Om det var lätt för rollpersonerna att komma åt örnungen föreslår pojken att de ska hämta den andra eftersom den kan säljas dyrt till de ädlingar som tränar dem för jakt. Pojken håller givetvis sitt löfte och visar dem vägen till närmsta by vilket är en tre timmars vandring bort. Därefter återvänder han överlycklig till sin far med örnungen.



7. FLYKTINGARNA

Rollpersonerna befinner sig i ett område med kuperad terräng och har tvingats övernatta utomhus. I gryningen finns en dimma över området som sakta försvinner allt eftersom det blir varmare. När rollpersonerna packar ihop sina persedlar hör de flåsande som tycks komma från en klipplik höjd. Flåsandena är tunga och med ett lyckat färdighetsslag (Lönndom) kan man urskilja oroliga gnyenden.

Om rollpersonerna undersöker ljudet upptäcker de en skara flyktingar som trycker i en klippskreva. De är härjade, smutsiga, trötta och livrädda. Det är en fattig familj med trasiga kläder och begränsat med ägodelar. Fadern är den som är i bäst skick, modern håller en sjuk och halvt medvetslös tvååring i famnen och resten av familjen består av fem barn i åldrarna 4-14 år. Familjen håller sig tätt intill varandra och den äldsta sonen verkar vara mån om att hjälpa sin fader. De enda synliga vapnen är faderns matkniv som han bär i bältet samt en trasig kortbåge som modern bär i en koger på axeln. I övrigt har de ingenting av värde och frågan är om de kommer att klara sig länge till utan hjälp.

Bemöter rollpersonerna familjen vänligt och försäkrar att de inte är fiender tackar fadern högre makter för att rollpersonerna inte är onda riddersmän. Därefter frågar han om rollpersonerna har sett några rustningsklädda ryttare med spikklubbor och om de är gavlianer.

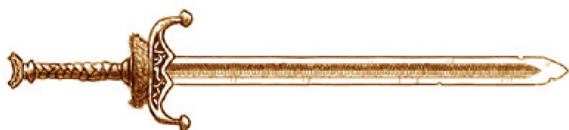
Om rollpersonerna nekar till båda frågorna lugnar familjen ned sig något men vill så snart de orkar resa vidare. Insisterar rollpersonerna kan de få familjen att stanna en stund men då krävs det både mat och varma filtar. Det märks klart att familjen är rädda för de som jagar dem.

Utger sig rollpersonerna för att vara gavlianer eller bemöter familjen ovänligt och med misstro skräms familjen upp ytterligare. Fadern kommer så fort som möjligt att ge sig av samtidigt som han försöker lugna barnen. De flyr därefter österut. Familjen kommer om inget ont inträffar att nå skogen Whootdalir i vars bryn de bygger en stuga. Har rollpersonerna behandlat familjen vänligt kommer de att tas emot som vänner om de besöker stugan.

8. RORTVÄKTAREN

Hovars klapprande och tunga hästars frustande ljuder plötsligt och nära inpå rollpersonerna som snabbt inser att det inte är några vanliga gårdsryttare som närmar sig. En grupp med tre ryttare tornar upp sig på en höjd nära rollpersonerna. Den tyngst rustade är ledaren, och har en väpnare med sig på hästrygg på vardera sida. De bär vita, långa riddersrockar med prästkungens emblem på bröstet och de är beväpnade med spikklubbor och droppformade sköldar.

Ledaren bär en magnifik grenhjälm med grenar som liknar emblemet på bröstet och som bara har en tunn T-liknande springa öppen för ögon och näsa. Över axlarna bär han en ståtlig blodröd mantel som är krönt av gråvit vargfäll, vars ena tass är bevarad och dinglar ner över bröstet. De två andra ryttarna har enklare hjälmar med öppna ansikten, dock med kraftiga näs- och kindskenor som löper ner. De är rustade med ringbrynja och har plåtrustning som förstärkningar över armar, ben och bröstkorg. I sina bälten har de kortsvärd och dolkar.



Hästarna bär tunnare sadelväskor med den nödvändigaste lägerutrustningen de behöver. Över ena axeln bär ledaren också en vacker blodskalk gjord i svart trä, ornamenterad med vackra röda stenar.

Ledaren är prästkungens egna rortväktare Merolond Gavbreith som jagar kättare på gränsen till hans herres domäner. Merolond är en kall och förbittrad riddersman som tjänar sin herre bäst han kan. Då han inte lyckades utföra det senaste uppdraget enligt prästkungen önskan har han skickats österut för att rena landet från de kättare han kan spåra ner. Detta är för Merolond något han anser vara mycket ovärdigt då han vill tjäna sin herre på närmare håll, helst i den heliga staden Ghavelid.

"Lägg ner vapnen", kommenderar Merolond det första han gör då han får syn på rollpersonerna och kräver att de lyder. Om de trotsar honom rider alla tre fram till två hästlängders avstånd, dock utan att attackera, för att se vad rollpersonerna gör. Om de inte lägger ner sina vapen beordrar han dem på nytt att kasta ner sina vapen.

Därefter frågar han dem om de sett några undflyende kättare, en familj ormdyrkare närmare bestämt. Om rollpersonerna säger att de inte vet något om flyktingarna vänder han sin vrede mot dem istället. Om de vet vart familjen flytt och visar ryttarna vägen tackar de och tar upp jakten på de undflyende.

Om rollpersonerna är uppnosiga mot rortväktaren eller inte berättar vad han vill veta så påstår Meroland att rollpersonerna är kättare som inte tillhör den Endes tro. Han befaller rollpersonerna att ge upp och säger: *"Bekänn er till Gaves ljus eller dö som kättare"*.

De av rollpersonerna som vill bekänna sig utför Merolond en bekännelseceremoni på. Rortväktarens väpnare håller då fast den som skall bekännas medan Merolond drar sin kniv och skär ett djupt sår i bekännarens panna. Blodet får därefter strömma fritt ner från rollpersonens ansikte ner i hans blodskalk och sedan får bekännaren dricka det. Därefter uttalar Merolond på nytt ett hot, att rollpersonerna bör hålla sig till Gaves ljus för att inte falla ned i mörkret. Rortväktarna sitter sedan upp och rider bort i fjärran öst.

Om rollpersonerna vägrar att bekänna sig ger Merolond dem en sista varning innan han och hans väpnare går till anfall. Deras mål är i så fall att dräpa alla rollpersoner. Blir Merolond svårt skadad försöker han fly. Han kan få en roll senare i äventyret (om han överlever) så spelledaren behöver inte känna att rollpersonerna måste få hämnas hans grymhet. Hans häst är en Beromydrvalack och är mycket snabb. Även om rollpersonerna tar upp jakten på honom kommer han alltså med stor sannolikhet att kunna fly.

SLP: Merolond Gavbreith och de två väpnarna, se sid. 149.

9. SIMURGS STACKARE

En regnig dag när den leriga slätten gjort sig påmind och ingen trodde livet kunde bli uslare möter rollpersonerna Simurgs stackare. Medan de vandrar i det dåliga vädret och fantiserar om en varm och torr eldstad, en grillad spädgris och sjungande barmöer, ser de på avstånd en skara haltande vandringsmän (rollpersonerna + 1T5 st) som kommer mot dem på stigen.

De är illa härjade och fattiga även om rollpersonerna först på avstånd inte kan urskilja detaljer som avslöjar vilka de är. När vandringsmännen kommer närmare börjar rollpersonerna ana att det rör sig om tiggare men ack, det är värre än så. På vandringsstigen möter de Simurgs stackare, en skara fördömda sjuklingar som sprider demonernas ondska runt sig varthän de än kommer. Gavlianerna har märkt dem med symboler i form av blodsdroppar som de tvingats bära och dessutom bär de på varningsklockor vars klämtande rollpersonerna hör när de kommer närmare.

När Simurgs stackare närmar sig så att de kan urskilja deras anletsdrag blir rollpersonerna förskräckta (ett normalt situationsslag (Psyke) måste lyckas eller så får man 1T5 Skräckpoäng). Vandringsmännen är drabbade av demonisk smitta som gjort att ögonen svartnat och blivit blanka och tänderna fallit ut. Deras hud är sprucken och torr och ur de långa såren i den förstörda huden rinner det en rödbrun sårsav som skapar äcklande sårskorpor i deras kläden. Emellan klockornas klämtanden hörs deras jämmer tydligt och det står klart för vilken frisk person som helst att man ska hålla sig undan dem.

När vandringsmännen passerar stannar de upp för ett ögonblick och söker efter rollpersonerna blickar. De ber om allmosor i form av mat eller dryck men även mynt går bra. Om någon rollperson förbarmar sig över deras öde och hjälper dem kan de berätta ett rykte (slå på tabellen). Risken finns dock att rollpersonen blir smittad av de sjuka för Simurgs förbannelse "sprider sig lätt bland svaga och otrogna" som kringresande och missionerande gavlianer predikar (och detta kan en Gavetroende rollperson veta om). Om rollpersonen skulle kvala in på dessa attribut (från en nidendomsanhängares synvinkel) kan en elak spelledare låta den barmhärtige slå ett normalt situationsslag (Fysik). Om detta misslyckas blir rollpersonen bärare på Simurgs förbannelse. Endast gudomlig eller magisk hjälp kan betvinga förbannelsen, som annars utvecklar sig till en liknande "sjukdom" under loppet av 1T10 månader. Att rollpersonen då blir utstött är självklart (och kanske ett äventyr i sig att frigöra sig ifrån).



SLP: Simurgs stackare, se sid. 149.

10. TROLLSVÄRMAR

Under en gryning när rollpersonerna passerar en sankmark hörs ett mystiskt surrande som ökar i styrka och omfång. Det är en trollsvärm som lockats fram ur den ofruktbara gyttjan och rollpersonerna får lägga benen på ryggen och fly.

En trollsvärm är en enorm svärm med insekter och flygande kryp som det sägs att gammal trolldom lockat fram, kanske stor som en mindre by eller åtminstone som en storgård i omfång. På slättlandet där härar mötts under Femspjutsslaget sägs det att de likätande krypen som åt av Kappmästarens slagna här förhäxades av dennes ondska och kom att bli en fruktad om än ovanlig fiende som skulle plåga runvjiikarna i evinnerlig tid. Krypen är otäcka, stora som tummar och har elaka klor och käftar som söker blod. Surret är dock nästan värst och en drabbad kan många år efteråt vakna på natten med upplevelsen färskt i minnet.

När trollsvärmen kommer rör den sig med en hastighet av 10 meter per spelrunda, men avtar med 1 meter för varje runda den irrar sig bort från sitt kärr den har som hem. Så vad rollpersonerna kan göra är att fly och det illa kvickt. Sankmarken de kommit ner i kan ganska lätt läggas bakom sig men då trollsvärmen följer efter under 10 spelrundor från sankmarken behöver rollpersonerna ändå fly. För varje spelrunda de befinner sig i trollsvärmen tar de 1 skadepoäng i skada på varje kroppsdel som inte har heltäckande skydd (pälskläder skyddar, men inte tunna tygkläder), vilket kan bli förödande.

Spelledaren får beräkna lite hur länge rollpersonerna befinner sig i trollsvärmen, beroende på deras förflyttning. Så länge de rör sig snabbare än 10 meter per spelrunda så tar de bara skada de spelrundor de inte flyr, förutsatt att de lämnar sankmarken. Eftersom trollsvärmen långsamt saktar ner sin attack på rollpersonerna kan även långsammare rollpersoner så småningom ta sig i säkerhet.

En fackla eller ett brinnande föremål kan dubbla tidsrymden mellan skadeverkan (1 skadepoäng varannan spelrunda) då krypen flyr elden hellre än att attackera rollpersonen. Detta kan en person som lyckas med ett färdighetsslag (Överlevnad [Stäpplandskap]).

4. HRIESIJ

Det sägs att Hriesij är en av Trudvangs största städer. I storlek må den kanske kunna utmana Majnjord och Ervidden men icke i skönhet. Hriesij tycks vara ett lapptäcke av byggnader i olika storlekar, form och kvalité. De flesta av husen är byggda i trä men en del är uppförda i sten eller tegel. Många av husen är tillverkade av blandade material då byggarna helt enkelt har tagit vad som funnits tillhanda. Den enda byggnad som helt tycks sakna synliga skavanker är Tisklaborgen i den centrala delen av staden. Den har flera gånger fått skador men har nu rustats upp igen till sin fornstora glans. Dock kan inte samma sak sägas om resten av staden. Överallt finns det tecken på att denna stad har utstått många krig, bränder och olyckor. Det händer då och då att en byggnad som är uppförd på ett felaktigt sätt rasar samman och stor veklagan kan då höras eka genom gator och gränder.

ÖVERBLICK ÖVER STADEN

Hriesij är en mycket stor stad med många olika stadsdelar och sevärda byggnader. Den som vandrar mellan gator och torg kan lätt gå vilse och den som går vilse kan lätt hamna i trubbel. För att spelledaren ska få en bättre överblick över Hriesij följer här en mindre beskrivning över stadens olika delar. Det står givetvis spelledaren fritt att bygga ut eller ändra staden efter eget godtycke.

A. FÖRSTADEN

Under lång tid har Hriesij varit en stad som vuxit i storlek. Faktum är att för några årtionden sedan blev det helt enkelt för trångt innanför murarna att de fattigaste började bygga sin enkla hus, skjul och kojor utanför den gamla muren. Sakta men säkert har nu en kåkstad växt fram sydväst om muren där de fattigaste tvingas bo och där kriminaliteten och misären är som värst. I förstaden är det den starkes rätt som gäller eftersom stadsvakten mycket sällan ger sig utanför murarna. Så länge vägen till huvudporten hålls öppen kan de kriminella känna sig hyfsat säkra. Mycket av affärslivet i förstaden kretsar kring Ringdolkstorget, ett öknamn torget fått på grund av alla kroppar man genom åren hittat mördade här med en ringdolk i sin rygg. Trots förstadens dåliga rykte och skabbighet finns det tre inrättningar som av olika anledningar gjort sig beryktade. Det är värdshuset Tanhjas Taft med sitt carlonnska äpplecider, Waldemors handelsbod där staden största hälare kränger sitt stöldgods och Hrottes viggrop där det hålls blodiga kamper med skarpslipade vapen.

B. DEN GAMLA MUREN

Den gamla muren runt Hriesij som också kallas den yttre muren har rivits ner och byggts upp fler gånger än någon kan minnas. Genom århundradena har muren förstörts av plundrande styrkor och katastrofer och varje gång har den byggts upp av olika byggherrar med olika skicklighet och penningpung. Vissa delar av muren består av ett snett uppfört hastverk medan andra är ett pussel av blandade stensorter som använts för att reparera den skadade muren. Vilken byggmästare som helst skulle skratta åt muren men den är fullt funktionsduglig med sina tre porttorn och nio vakttorn.

C. YTTRE RINGEN

Mellan den gamla och den nya muren finns ett område som kallas för den yttre ringen. Det är här den vanlige runvjiikaren bor och verkar. Området är betydligt mer städat och brottsligheten är inte lika hög som i förstaden men de flesta av husen är inte mycket att hurra över. På grund av den materialbrist som har funnits i Hriesij är många av husen uppförda vägg i vägg. Detta må spara på materialkostnaderna men det har ökat brandrisken avsevärt. För att elden inte ska hinna sprida sig om det börjar brinna har man uppfört det så kallade Logrgardet. Alla borgare i staden vet att om elden slipper lös är det risk att halva staden hinner brinna ner innan man får den under kontroll. Därför betalar borgarna en speciell skatt som går till en sammanslutning män och kvinnor som nattetid patrullerar gatorna och ser till att larma med stora koskällor om elden är lös.

En stor del av handeln i Hriesij sker vid de tre torgen som finns i området och som kallas Tisklatorget, Ytwatorget och Gwindatorget efter de tre döttrarna som dräpte sin egen far i den så kallade jäntehämnden (se boken om Mittland sidan 83). Trots att de flesta byggnaderna i den yttre ringen är sneda och krokiga finns det några som sticker ut. Bland annat ett nyrenoverat nidendomskloster, värdshuset Lindormskungen och Hjervalls torn där man studerar himlen, månen och stjärnorna.

D. DEN NYA MUREN

Om den gamla muren anses vara en skamfläck för Hriesij kan man inte säga samma sak om den nya. Med sina elva meter och spikraka murar och många torn anses den nya muren vara ett robust och respektingivande försvarsverk. Dock har skötseln av denna mur försummats det senaste årtiondet och därför har en del olagade sprickor uppstått

mellan vissa av stenarna. Dessutom växer murgrönan vilt efter muren vilket i vissa kretsar har gett muren smeknamnet den gröna muren. På murens krön kan man ständigt se patrullerande vakter och kring de tre porttornen finns det alltid minst ett dussin spjuthirder som ser till att hålla löskefolk och månglare borta och ser till att inga olagliga vapen förs in i innerområdet. För ett kopparmynt per vapen kan man köpa ett tillstånd att föra vapen innanför den nya muren. Ädlingar och nidendomens heliga krigare behöver givetvis inte köpa detta tillstånd.

E. INRE RINGEN

Innanför den nya muren finns ett område som kallas för den inre ringen. Det är här som alla mäktiga ätter, hersirer och rika handelsmän har sina hus. Området har i sig inte en så stor handel även om det finns en hel del specialiserade handelsbodar för de rika och privilegierade. Främst handlar handeln om juveler, smycken, antikviteter och importerat gods som bara de mest förmögna har råd att njuta av. Vid foten av borgen pressas friskt grundvatten upp från underjorden och bildar en liten källa som rinner genom staden och passerar de båda murarna genom två små dräneringshål. Stora delar av befolkningen i staden får sitt vatten från källaren och därför är det strängt förbjudet att förorena källan. Straffen för de som bryter mot denna lag är allt från dryga böter till stympning av hand, fot eller huvud. Trots att det är de rikaste som bor i den inre ringen så är själva husen inga större tecken på detta. Visst är husen de finaste i staden men det är som om Hriesijarna av någon kulturell anledning har något emot att spendera pengar på det yttre av sina hus. Innanför husväggarna däremot prålar de rika med en lyx som en vanlig borgare bara kan drömma om.



Hriesij

SPECIELLA PLATSER

G. Gelle Enögas Vinbod
H. Lindormskungen
I. Sangrneist
J. Beromydrshus
K. Myndels smedja
L. Ambrandaks hus
M. Weroungarnas hus
N. Eldtannarnas hus
O. Hravelsfestarnas hus
P. Tisklaborgen

F. HANDELSKVARTEREN

Majoriteten av all handeln som sker i Hriesij sker på eller kring Tisklatorget. Tidigt varje morgon fylls torget med månglare som slår upp sina stånd och högljutt skanderar ut vad de säljer och till vilket pris. Torget är främst vigt åt matvaruhandlare och därför trängs potatis- och grönsakshandlare sida vid sida med kött- och fiskförsäljarna. Området kring torget kallas i dagligt tal för handelskvarteren för det är i de smala och vindlande gatorna kring torget som man kan finna de flesta handelsbodarna och de bästa hantverkarna i staden. Nästan i varje hus finns det en affärsverksamhet av något slag och vandrar men en gata fram mellan månglarna ser man smedjor, finsnickerier, pälshandlare, sömmerskor, perukmakare, skomakare, sadelmakare, extraktmakare, bagerier, bildhuggare, bokbindare, knappgjutare, slakterier, svärdfejare och många andra verksamheter trängas bredvid varandra. Bland handelshusen är Dran Bruntands Örter och Dekokter, Vindlas Vävbod och Tobakstunnan (som säljer tobak i stora tunnor) väl beryktade långt utanför stadens gränser. Bland de mindre kända men mycket uppskattade finns Gelle Enögas kryddvinsbod och spågumman Oghis dunkla tillhåll på en mörk sidogata.

Handelskvarteren är verkligen en utmattande plats att vara på för äventyrare som är vana vid skogens stillhet. En person som är ovan att vistas i städer blir nästan åksjuk av alla de myriader av människor som rör sig fram och tillbaka längs gatorna. En rollperson som lider av fobi för folksamlingar vill genast fly platsen och kan under inga omständigheter tänka sig att återvända. Handeln sker varje dag från tidig morgon till sen eftermiddag.

SLP: Typisk handelsman & Typisk hantverkare, se sid. 150.

NATTMARKNADEN

En gång i veckan sker den beryktade nattmarknaden (oftast natten mot torsdag). På nattmarknaden är utbudet om möjligt ännu större och på denna marknad deltager även alla de ljusskygga människor som föredrar att byta varor i skydd av mörkret. Olaglig handel med till exempel smugglade varor förekommer inte öppet men på mörka sidogator är det inte ovanligt att se män i mörka kåpor byta varor med varandra. Nattmarknaden är också en bra plats för hemliga möten och många av stadens mörkaste planer smids kring nattmarknaden.

FICKTJUVARNA

Handelskvarteren är förutom hederliga hantverkare och handelsmän även fulla av ficktjuvar och annat patrask. Det finns därför en risk att de rollpersoner som befinner sig på Tisklatorget eller i handelskvarteren blir bestulna. Slå för varje rollperson 1T20. En ficktjuv försöker stjäla något av en rollperson vid ett resultat på 1-5 dagtid och 1-10 på nattmarknaden. Skulle detta ske får rollpersonen

2T20 - RYKTEN I HRIESIJ

När rollpersonerna kommer till Hriesij kommer de till en stad full av liv och rörelse. De kommer i staden att träffa många personer som mer än gärna vädrar sina åsikter om både det ena och det andra. I orostider som dessa surrar det omkring massor av rykten som rollpersonerna kan ta del av. Spelledaren kan antingen bestämma vad rollpersonerna ska höra eller låta slumpen avgöra genom att slå 2T20.

S=Sant. DS=Delvis sant. F=Falskt.

2. Tisklan har tappat tron på Gave och har i hemlighet övergått till ostroseden. (F)

3. Prästkungen är en karismatisk ledare som kommit för att rena landet från de otrogna. (DS)

4. Siarpojken som för 20 år sedan förutspådde prästkungens fall för att sedan spårlöst försvinna har setts på Hriseijs gator. (F)

5. Det finns en ark i staden som har en fasansfull tornödla i sin källare. (F)

6. Bland stadens missdådare talas det om ”arken” som vet allt och styr allt som händer i den undre världen. (S)

7. En stor här av rortväktare utsänd av Ovus är på väg mot landet för att reda ut situationen och dela upp landet i två delar. (F)

8. Prästkungen har slutat betala skatt till tisklan. (S)

9. I skogen Gildamor gömmer sig rövarhövdingen Olghi med arkiskt ursprung och väntar på rätt tillfälle att slå till mot landets styrande. (F)

10. Prästkungen har allierat sig med Urkons klaner i norr. (DS)

11. Klostret Agi anfölls nyligen av rövare. En stor del av klostret invånare dödades. (DS)

12. I Agi finns tisklans syster Elianne Narbonne. Hon har haft hemlig korrespondens med Ovus och står bakom delningsplanen av landet. (DS)

13. Många Gavetroende har lämnat stadens församlingar och hängett sig åt vitnerdyrkan och ostrosedvänjor. Detta som straff för att inte Gaves tjänare kan hålla sams, sägs det. (S)

14. Män i svarta kappor har synts till i både städer och vid skogarnas bryn. Det är oklart vilka dessa män är men somliga spekulerar i att det rör sig om vitnervävare. (DS)

15. Medan folket tvingas svälta på grund av de dåliga tiderna vältrar sig tisklan och hennes hov i mat. (S)

16. Prästkungens spioner har tydligen synts till vid bryggerihallarna. Det tycks vara där de håller till. (F)

17. Weroungarna skall tydligen låta Eldtannes blod flyta oavsett om det blir fullt krig eller inte. (DS)

18. Eliannes syster Eilin skall tydligen vara med barn. Om det är så kanske hon kommer att ta över tisklans krona när tisklan dör. (F)

19. Vildmännen från norr har härjat Bohain och många gårdar har bränts. Det sägs att de dräper alla som inte svär sig till onda andar eller ostroseden. (F)

20. Löshirder från nordväst har härjat Bohain och otaliga oskyldiga har dräpts. Flyktingar från norr kommer att utarma oss i södern. (S)

21. Prästkungens utsända budbärare har skickats till Hravelsfest för att erbjuda dem fri lejd om de håller sig utanför det stundande inbördeskriget! (S)

22. Prästkungens utsända har synts till vid Beromydrs stallar. De har nog försökt att köpa alla deras hästar i ett försök att försvaga tisklans ryttarhirder. (F)

23. Urkons klanfolk säljer vapen och läkande örter till halva priset i Agi, men vi kommer aldrig få se dem här. (F)

24. Yggväktarna sitter i falsk skepnad i tisklans riksråd. De vet allt vi gör och vad vi planerar. Måtte Gave skydda oss. (DS)

25. Kätterska ioidyrkare i Hriesej har en mörk allians med arkerna i norr. Måtte de inte ta alla i staden med sig i sitt förbund. (F)

»»»

RYKTEN I HRIESIJ (FORTS.)

»»»

26. Eldtanne har en stor ryttarskara från Majnjord under sin fana. Om man beger sig till deras ätteborg står man under deras beskydd. (F)

27. Trollkarlar har bundit onda själar till Hriesejs färskvattenkälla, och endast gavlianer kan hålla deras ondska borta från de som dricker ur den. (F)

28. Flera dråpare utsända av prästkungen har tagit sig in i Hriesej och väntar på tillfälle att ta tisklan och hennes ämbetsmän av daga. (F)

29. Man bygger fortifikationer och pålverk utanför städer och borgar för att kunna hålla en anfallande här upptagen lite längre. (S)

30. Tisklans livgardeshersir anlitar de bästa bågskyttarna i landet. Stora summor silver och en riktigt bra pilbåge väntar den som tar tjänst hos dem. Fråga efter Mangriev Weroung och hans bågskyttar vid Tisklaborgens huvudport. (S)

31. Gavlianer och ostrosedsdyrkare har drabbat samman tre fjärdingar norrut. Många bragdes om livet och det sägs att rortväktarna skall hämnas! (S)

32. Det sägs att en mystisk ört säljs på bland annat Svarta svalan, en ört som gör en stark och kry. Den är förbjuden tydligen, men fråga efter Gavenäve hos stallmästarn om vill du vill prova. (S)

33. Hårdföra hirdmannar finns nere på Stentorget att få tag på för den som är rädder för sitt liv. Men livvakter och löshirder kommer snart att bli fåtaliga om ryktena har rätt. (DS)

34. En förtrollad dryck är på vift i handelsmännens händer. Det sägs att den som kan återbära den till österlänningen Drakur Halftand skall få en riklig belöning. (S)

35. En grupp dvärgar sägs ha passerat Hriesij nyligen. De letade efter en forntida artefakt. De försvann utan att säga något och snåla var de också. (S)

36. En gammal besvärjare vid namn Rudwar bor i stadens utkanter men ingen har sett honom på flera år och ingen har heller vågat gå in i hans stuga. (S)

37. Stadens handelsgillen samarbetar för att hålla alla priser så höga som möjligt, detta för att utnyttja det alltmer utarmade folket. (F)

38. I tisklans tronsal finns ett magiskt rådslagsbord vid vilket det inte går att vara oense med henne. (F)

39. Den rike handelsmannen Malhwen Swaanhierta har flytt landet i rädsla för förföljelser från gavetrogna. Hans handelshus står nu tomt i handelskvarteren. (S)

40. I Svartliden finns en enorm trollhär som bara väntar på rätt tillfälle att erövra Runvjiik. (F)

slå ett svårt (-2) färdighetsslag (Lönndom) för att försöka upptäcka tjuven. Säger en spelare uttryckligen att rollpersonen är vaksam mot ficktjuvar försvinner denna minusmodifikation. Rollpersoner som blir bestulna blir av med mynt, sin penningpung, andra värdesaker som smycken eller något litet föremål (större föremål som exempelvis vapen kan en simpel ficktjuv inte stjäla).

SLP: Typisk tjuv, se sid. 150.

G. GELLE ENÖGAS VINBOD

Om man går genom handelskvarteren och följer en smal sidogata nästan till slutet kommer man fram till Gelle Enögas vinbod. Går man genom de knarrande ytterdörrarna möts man av Gelle själv som undrar vad han kan stå till tjänst med. Gelle säljer bara sitt vin i tunnor och vill rollpersonerna ha mindre kvantiteter rekommenderar han att de söker sig till närmsta vinkällare. Gelles vinbod är också i största hemlighet högkvarter för Yggväktarna i staden. Läs en utförlig beskrivning om denna plats i kapitel 6, Yggväktarna.

H. LINDORMSKUNGEN

Inte långt från Ytwatorget ligger en av Hriesijs mest beryktade byggnader, värdshuset Lindormskungen. Hit söker sig de hjältar, handelsmän, vandrare och borgare som fortfarande har den gamla anfadersdyrkan i sina hjärtan. Man skulle kunna säga att Lindormskungen är stadens sista bastion för ostroseden. För att hedra flowrarna och bortgångna hjältar håller man varje kväll ett gille där landets bästa skalder underhåller med sina hjältesånger. Man minns också Pwynnd Långormsdräpe och dricker manligt till dennes ära. Ägaren av värdshuset heter Elotein Bragdman och han var i sin ungdom en stor hjälte mest känd för att ha dräpt skogsjätten Storvråle. Nu på ålderns höst försöker han på sitt egna lilla sätt att hålla vid liv de traditioner och seder som han sakta ser tyna bort framför sig för nidendomens nya läror. Om man lägger sina ord rätt kan Elotein berätta över 100 olika hjältesagor varav han själv har huvudrollen i minst två dussin.

Lindormskungen är annars helt byggt i sten och har tre våningar. Den nedersta används som sagohall medan de två översta består av sovsalar och gästrum. Trots att ostroseden är stark på Lindormskungen är man inte ovänlig mot gäster med andra trosuppfattningar. Tvärt om ser man det som en tillfälle att visa upp det bästa som ostroseden har att erbjuda, nämligen hjärtemod, lovprisning och broderskap. Mången gäst har gråtandes lämnat Lindormskungen efter att hört hjältesånger om osjälviska hjältar som medvetet går in i döden för att rädda sitt land eller sitt folk.

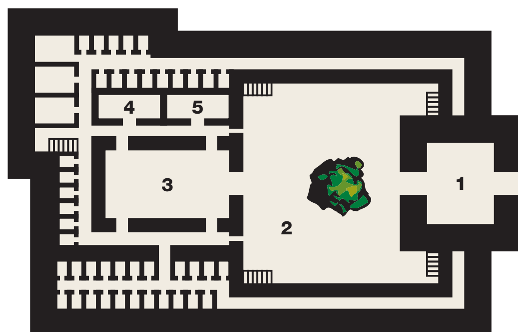
SLP: Elotein Bragdman, se sid. 150.

LINDORMSDRÄPARNA

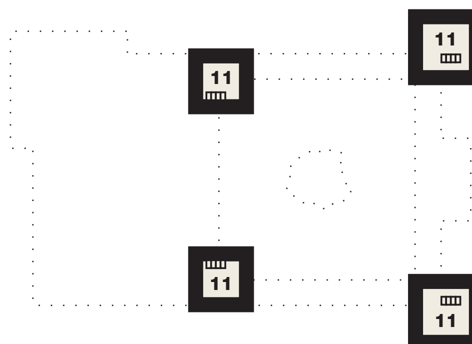
Om rollpersonerna räddade den utsatte Breind Eindurwáarn och dräpte lindormen under färden mot Hriesij har ryktet om detta hjältedåd redan nått värdshuset. När rollpersonerna för första gången stiger in möts de av hurrarop och eskorteras till de förnämsta platserna i rummet. Därefter bärs stånkor med öl fram till rollpersonerna och alla på värdshuset väntar spänt på att få höra deras egna ord om denna bragd.

Detta är ett utmärkt tillfälle för någon av rollpersonerna att visa upp sin berättarkonst. Om den som berättar om bragden lyckas med ett färdighetsslag (Underhållning) har denne med god framgång berättat berättelsen om hur rollpersonerna dräpte lindormen. En yngling av ätten Beromydr vid namn Edrik blir så tagen av rollpersonens berättelse att han vill höra mer. Edrik beställer

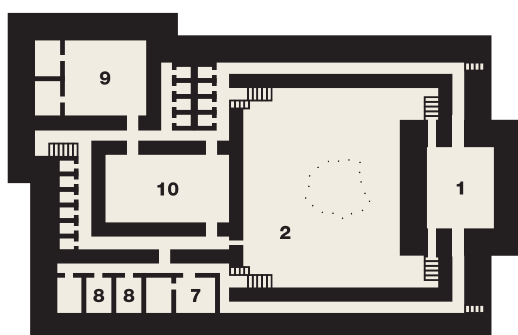
Sangrneist



Våning 1 (bottenvåningen)



Våning 3



Våning 2

1. Porthus och försvarsverk
2. Borggård
3. Bönehall och matsal
4. Kök
5. Förråd
6. Kalkfädernas celler
7. Oynbreges kammare
8. Rortväktrnas celler
9. Tempelmodern Luignas kammare
10. Bibliotek
11. Vakttorn

in mat och mer dryck och om rollpersonerna är vänliga mot honom kommer de att få en vän för livet. Ryktet om rollpersonerna hjältedåd kommer därför att nå ätten Beromydr tidigt och om de har förehavanden med denna ätt bör spelledaren ge dem en favör av något slag. Antingen att de (utan anledning) blir bemötta som vänner eller att de får en plusmodifikation på något färdighetslag som ska slås.

I. SANGRNEIST

På en liten höjd i den yttre ringen finns det gamla nidendomsklostret Änglanäste, eller Sangrneist som det heter på väströna. Det är en av stadens första byggnader och står trots tidens tand och rikets våldsamma historia kvar med bara några få mindre blessyrer som vittne till tiden som gått. Höjden ligger precis vid Ytwatorget och vetter upp mot inre ringens nordvästra port. Det kan ses från de norra kullarna utanför staden som en blänkvit pärla ibland Hriesijs alla hustak. På innergården kan man vila ögonen på en särdeles gammal och krokig ek vars rötter kommer från ett ekollon som togs med från Viranne en gång i tiden.

Sangrneist är rest helt i vit kalksten och har putsats med jämna mellanrum vilket håller byggnaden *"värdig den ende gudens förbarmande ljus"*, som man säger. Det är en fyrkantig byggnad i två våningar med en stor borggård längs med ena kortsidan, omgärdad av en hög mur med små torn i varje hörn som höjer sig över dess tak. Porthuset är också ett torn och klostret vaktas under insyn av rortväktaren Oynbrege Vitekalk, en bysantier som redan i tidig barndom fick tjänst som Luignas fotlöpare. Sedan dess har mycket hänt och han kallades under en period till Viranne för att studera rortan i Ervidden. För sex år sedan återvände han, ärrad och stark i sinnet, med en tro som inte gick att rubba. Luigna såg detta och gav honom ledarskapet över klostrets väpnade präster och ryktet om hans tid i vildmännens riken spred sig snabbt. Ostrosedstroende flyr honom som pesten och många fruktansvärda berättelser kan de om honom. Trots detta har han vunnit stor popularitet hos folket och han har dessutom vunnit tisklans gunst.

Luigna från Silvtrundr är en gammal och vis tempelmoder som står direkt under Ovus beskydd. Hon är disciplinerad och tålmodig, lyhörd men bestämd och det sägs att flowrarnas tjänare flyr när hon tar ton i Gaves namn. Tisklan och Luigna drar inte alltid jämnt men hon litar fullständigt på tempelmodern som åtnjuter rikets härskarinnas välvilja fullt ut. Luigna har en lång och särskilt tung skolning inom nidendomen men delar gärna med sig med sin visdom till vanligt folk. När hon rör sig genom staden brukar ett följe av sämre lottade individer snabbt ta plats och då och då kan man se henne dela ut

en välsignelse åt en lycklig stackare. Hon föraktar Lindormskungen som hon anser vara en *"ormgrop i Gaves hem"* och hon brukar framhålla att staden skulle må bättre om värdshuset revs. Ännu har hon dock inte samlat tillräckligt med medhåll för att göra verklighet av sin dröm.

Sangrneists huvudbyggnad är i två plan och rymmer i bottenplan fotlöparnas, lekmännens, prästernas och kalkfädernas celler. Där finns också kök, förråd och en samlingshall som nyttjas till morgonbönen och kvällsbönen. På andra våningen finns det celler för systrarna, som för övrigt är avskärmade från männen, skrifthallar, och boksalar, tillsammans med Luignas, hennes rortväktares och deras närmaste tjänares kammare. Ett mötesrum med ett ovalt bord och vackra stolar med höga ryggar finns där också som man håller viktigare mötet med främmande makthavare och dignitärer.

I klostret finns det en stående styrka väpnade präster som tränar under rortväktaren Oynbrege. Deras första vapen är utifrån Oynbreges egna förkärlek morgonstjärnan och alla där får lära sig bemästra den. Därefter brukar man droppformade träsköldar som bär Tisklans duva på sig trots att de är underställda Ovus. Detta är något man ser som en symbol för sin hängivenhet till Runvjiiks härskarinna säger man.

SLP: Luigna från Silvtrundr, Oynbrege Vitekalk, typisk rortväktare, typisk gavlian, se sid. 150.

J. BEROMYDRSHUS

Den som söker varor och gods från främmande länder ska bege sig till Beromydrshus i den yttre cirkeln. Här kan man hitta allt från majnjordska svärd, sköldar och stigbyglar till carlonnska viner och bysentska läderarbeten och utsökta rödulvsmantlar. Själva handelshuset består av tre byggnader och ett mäktigt stall där Runvjiiks finaste hästar finns till försäljning. Dessa hästar har ätten Beromydr själva avlat upp på sina gårdar och dessa springare har ett så gott rykte för sin tålighet och snabbhet att de kostar dubbelt så mycket som en vanlig häst. De tre husen har man delat upp efter sortiment. I det första husen hittar man järnarbeten, vapen, rustningar och sköldar. För tillfället råder det brist på järnvaror på grund av det stundande kriget. Bristen gäller främst vapen men det finns en hel del rustningar kvar eftersom vanligt folk inte har råd att köpa dem till de hutlösa priser som Beromydrs handelsmän kräver. I det andra handelshuset finns det kläder, pälsar och textilarbeten. Tack vare att en handelskaravan nyligen anlände från Bysente har man stor tillgång på pälsar och läderarbeten. Speciellt de bysentska vadmalskoltarna är eftertraktade bland Hriesijborna och säljs till stor förtjänst. I det tredje huset säljs produkter av trä. På den nedre våningen säljs vagnar, kärror, tunnor och kistor. På den övre sängar, stolar, bänkar, bord och drakvingar. De tre husen sköts om av tre föreståndare som alla är respekterade handelsmän inom ätten Beromydr. Ewalinya Njuggpenning är den främste av dessa och hennes rykte om att vara en skoningslös förhandlare som vägrar låta sig prutas är vida spritt.

Under äventyret finns det flera tillfällen för rollpersonerna att göra sig vän eller fiende med olika personer inom ätten Beromydr. Hur rollpersonerna behandlat dessa personer bör påverka hur de tas emot på handelshuset. Har de varit snälla mot Beromydr bör de få rabatt på sina inköp och även få ta del av det sortiment som vanligt folk inte får se. Speciellt de vapen som ätten sparat i källaren för att ta fram till försäljning när kriget står för dörren. Har rollpersonerna varit dumma mot Beromydr bör priset för det de vill köpa dubblas och varenda mynt som används som betalning kontrolleras noga för äkthet vilket bör ses som väldigt vanhedrande för rollpersonerna. Det hemliga sortimentet kan de då bara drömma om att få se.

Eftersom det råder brist på det mesta i Hriesij har ätten Beromydr sett chansen att fylla sina kistor. Priserna på det mesta är mellan 25-75% dyrare än normalt. När prästkungen står för porten kommer priserna att dubblas och sedan tredubblas. Efter belägringen kommer Byromydr ha gjort sig en ordentlig förmögenhet, under förutsättning att prästkungen inte vinner. Då kommer nämligen deras skattkistor att plundras och därefter utgöra grundpenningen för prästkungens nya rike.

K. MYNDELS SMEDJA

I jämförelse med dvärgarnas mäktiga logeugnar är smedjorna i Hriesij ett stort skämt. Dvärgarna må skratta men dessa smedjor är faktiskt bland de bättre som människorna i Trudvang har. Blåsbälgar i vildsvinsläder, ugnar drivna av finaste kol, stora smyckade städ, allsköns tänger och gjutformar är några av de verktyg som smeden har till sitt förfogande. En av de mer beryktade smederna i Hriesij är Myndel Skalmbankare. Han är en man som har grova armar men i övrigt är raka motsatsen till en dvärgsmed då han är lång, ståtlig och har ett slätrakat ansikte. I sin hand håller han en smideshammare som säkert format många stånglass med järn. Till sin hjälp i smedjan har Myndel två lärlingar som båda är kvinnor. På väggen i smedjan hänger ett trettiotal färdiga klingor, de är alla mittländska svärd som ännu saknar både namn och syfte.

Myndel kan för tillfället inte ta emot några beställningar. Han är dock villig att göra mindre men dyrare arbeten (typ reparationer) då han anser att tisklan betalar honom alldeles för dåligt. I största hemlighet har nämligen alla smeder i Hriesij blivit beordrade att tillverka vapen och rustningar som ska användas av tisklans krigare i det kommande kriget. Myndel berättar givetvis inte öppet om detta och han hoppas att vapenskramlandet ska upphöra inom kort eftersom det i slutändan är dåligt för hans affärer.



LÅNGSVÄRDET (FH)

Om rollpersonerna vill ha något gjort av Myndel berättar han att han inte har tid då han måste leverera ett smide till en kund. Erbjuder rollpersonerna att leverera smidet tittar han fundersamt på dem och säger sedan att om en av rollpersonerna stannar kvar i smedjan så kan de övriga eskortera en av hans lärlingar som i sin tur utför leveransen. Är någon av rollpersonerna dvärg insisterar Myndel på att denne ska vara den som stannar kvar eftersom han alltid är nyfiken på att lära sig av dvärgarnas smideskonst. Går rollpersonerna med på förslaget får de som inte stannar kvar i smedjan eskortera lärlingen Lowilja till den inre cirkeln där kunden bor.

Smidet som ska levereras visar sig vara ett svärd av typen långsvärd. Metallen i klingan har härdats på ett sådant sätt att den förefaller mörk, nästan svart. Hjaltet är enkelt med raka former men svärdsknoppen är format som ett ormhuvud och tillverkat i silver. Ett lyckat färdighetsslag (Handel, fördjupningen Värdera ger +3) uppskattar värdet på svärdet till ungefär 50 silverstycken. Ett misslyckande medför en grov övervärdering med 1T10x10 silverstycken. Ingen balja följer med vapnet som istället lindas in ett stort tygstycke.

När Lowilja och rollpersonerna kommer till den inre cirkeln visar det sig att kunden bor i ett trevåningshus av tegel inte långt från Stentorget. På dörren till huset finns en dörrknackare som föreställer en drake med en ring i sin mun. Knackar sällskapet på dörren öppnas det efter några ögonblick av en kvinna med vackert rött hår som sträcker sig ner till korsryggen. Kvinnan som heter Ritja är iklädd rikemanskläder i gröna färger med ornament i guld. Ritja kommer ta emot leveransen, om än något frågande då hon förväntade sig att Myndel i egen person skulle göra den. Ritja känner dock igen Lowilja och överlämnar till henne tre silverstycken och ber sedan alla att lämna hennes hus. Bara om någon är mycket charmerande, och lycket med ett färdighetsslag (Röna) kommer Ritja att berätta att svärdet är ämnat till en god väns unge son som inom kort väntas ansluta sig tisklans beridna trupper.

På vägen tillbaka till smedjan föreslår Lowilja att de ska besöka en ölkällare då hon har tre silverstycken och för att alla deras strupar är skrämmande torra. Hon föreslår ölkällaren "Tre kultingar" där de serverar den svalaste ölen i hela riket.

L. AMBRANDAKS HUS

Mitt i förstaden finns ett hus som kallas för Ambrandaks hus. Det ägs av nämnde Ambrandak och bara ryktet om honom får folk att titta nervöst omkring sig. Ambrandak är född ark även om väldigt få vet om det eftersom han har anammat en mer mittländsk personlighet och klädstil. Ryktet berättar att Ambrandak är en ond man med fruktansvärda kontakter, kanske även diaboliska sådana. Givetvis har ingen kunnat bevisa detta och därför har lagen inte kunnat röra honom. Ryktet har dock fått den vanliga människan att hålla sig borta från Ambrandak och speciellt hans hus där djävulska riter hålls varje natt, i alla fall om man ska tro ryktena.

Även om ryktena om Ambrandak är falska så är han en ond man och onda företeelser sker i hans hus. Ambrandak hus är nämligen centrum för den illegala trälhandel som förekommer i Hriesij. Med sina goda kontakter med den undre världen har Ambrandak lyckats skapa en liten men mycket vinstgivande verksamhet. Trälarna håller han fängslade djupt nere i sin källare och han använder sig av olika droger och örter för att hålla dem lugna och tysta.

TRÄLHANDLARNA (FH)

En eftermiddag när alla rollpersonerna tillsammans rör sig längst med en gata blir de vittnen till hur ett gäng gatupojkar försöker stjäla en kvinnas flätade ryggkorg med mat, frukt och ull, så att mängder av innehåll faller ut på gatan. Hennes två småbarn på tre och fyra år börjar storgråta och hon får ensam försöka fäkta bort missdådarna för att freda sig. Gatupojkarna är av den mindre vänliga typen så ingen vågar kliva in och hjälpa henne.

Givetvis bör rollpersonerna kliva in och rädda kvinnan och se till att gatupojkarna försvinner. Om de gör så flyr gatupojkarna direkt och lämnar den chockade kvinnan under deras beskydd. Efter att hon samlat sig och lyckat fylla sin korg med de varor hon lyckades försvara, ler hon och tackar rollpersonerna för deras insats. Medan hon tröstar sina barn berättar hon för dem att hon inte har mycket och att deras hjälp betydde skillnaden mellan en dräglig höst eller svält. Hon presenterar sig som Malinka och som tack insisterar hon på att få bjuda dem på en soppmiddag senare på kvällen så att hennes fader kan få tacka dem och se hans dotters räddare i ögonen. Detta är en hederssak i Runvjiik, vilket de flesta bör inse.

Om rollpersonerna tackar nej blir hon besviken och tackar dem igen, men lämnar dem. Händelsen slutar med detta men en kreativ spelledare kan omstöpa resultatet till en annan händelse då rollpersonerna bjuds på mat av främlingar. Se mer information om detta nedan.

Om rollpersonerna tackar ja ber Malinka dem komma vid kvällningsmörkret till Ringdolkstorget där hennes son kommer att vänta på dem. Väl där tas de emot av hennes elvaåring som presenterar sig som Ceulv, Malinkas son. Han ber dem följa med och tar dem till ett ruckel till hus bakom en stenruin i ett av förstadens sämre områden.

Soppan som hänger över eldstaden puttrar och sprider en kryddstark ånga i huset och rollpersonerna möts av en massa leenden från barn som leker, Malinka kommer fram och kramar dem. De ombeds att sitta ner på enkla träpallar och får snart en skål varm, mustig soppa med en brödbit. Därefter presenterar Malinka dem för hennes far Tremulv, som sedan tystar barnen med en bestämd hand, och låter rollpersonerna berätta sin historia och bragder från förr i tiden. Tiden går och det blir en mycket trevlig kväll med många leenden, skratt och kramar.

Vad rollpersonerna inte vet är att Malinka och hennes familj är trälhandlare och mycket slipade sådana. De har spetsat soppan med ett mycket subtilt sömngift från Bydland som är mycket effektivt och svårt att upptäcka. Dessutom är Tremulv en ypperlig giftblandare och har mästerlig hand med gifter, något som blivit en del av familjens levebröd. Giftet, utvunnet från den grön klippödlans saliv brukas som berusningsmedel bland Bydlands nomader, söver offret efter en mycket skönt och plötsligt rus. Tolerans byggs dock lätt upp vilket gör att familjen som brukar giftet är immuna mot det.



När Tremulv tar fram en liten trumma och spelar en märklig melodi känner rollpersonerna att ruset kommer och det snabbt. Inom fem spelrundor har alla rollpersoner somnat. Därefter binds och forslas de bort till Ambrandaks hus.

Rollpersonerna vaknar långt senare i en kall stenkällare. Inte nog med det så värker rollpersonernas halsar så mycket att de knappt kan prata med varandra. Den enda form av kommunikation de kan föra är att viska till varandra. Ambrandak har nämligen förgiftat rollpersonerna med ytterligare ett gift som gör att halsen svulnar och man knappt kan prata. All mat som rollpersonerna får under fångenskapen är spetsat med detta gift och detta för att Ambrandak inte vill att trälarna ska kunna ropa på hjälp.

Under en tidsrymd som spelledaren själv får bestämma är rollpersonerna fängslade i fånghålan. En gång om dagen öppnar en liten lucka i dörren och en skål med halva rollpersonernas antal grötportioner sträcks in. Det finns till synes inga sätt att fly från fånghålan och dunkande på den järnförstärkta dörren möts bara av tystnad.

Det enda som ger hopp är att murbruket kring en av väggstenarna tycks vara i upplösningstillstånd. Om rollpersonerna metodiskt arbetar med att få bort murbruket, med den matsked de får dela mellan sig, bör det inte vara omöjligt att frigöra stenen. Spelledaren bestämmer hur många dagar arbetet tar.

När murbruket är borta kan väggstenen knuffas in i intilliggande fånghåla. Som tur är är den tom och dörren är olåst. Nu kan rollpersonerna försöka fly eller strida mot husets invånare. För tillfället finns bara Ambrandak och en träljägare i huset. De är dock beväpnade och gör allt i sin makt för att förhindra rollpersonerna flykt. Om rollpersonerna besöker Malinkas hus hittar de sina vapen och sin utrustning i källaren. Hur en eventuell konfrontationen med Malinka och hennes familj utspelar sig är helt upp till spelledaren att bestämma.

SLP: Malinka, Tremulv, Ambrandak och träljägaren , se sid. 150.

M. WEROUNGARNAS HUS

I den inre cirkeln just nedanför tisklaborgen ligger godeätten Weroungarnas hus. Denna plats beskrivs utförligt i kapitel 5, Rävspel.

N. ELDTANNARNAS HUS

I den inre cirkeln just nedanför tisklaborgen ligger godeätten Eldtannarnas hus. Denna plats beskrivs utförligt i kapitel 5, Rävspel.

O. HRAVELSFESTARNAS HUS

I den inre cirkeln inte långt ifrån Stentorget ligger godeätten Hravelsfestarnas hus. Denna plats beskrivs utförligt i kapitel 5, Rävspel.

P. TISKLABORGEN

Redan på Evrin Skifelmakts tid hade man börjat bygga den första borgen i Hriesij. Likt så mycket annat i landet förstördes den i krig och brand men tack vare sitt strategiska läge lät nya härskare bygga upp en ny och mäktigare borg och denna skulle stå sig bättre. Borgen har flera gånger genom åren tagit mycket skada och varit halv raserad men tack vare ett mödosamt reparationsarbete har de två senaste tisklorna lyckats återställa borgen till sin fornstora glans. Från början hade borgen kallats för Conchobair (Knekttornet) men från tiden för tisklornas styre kallas den i folkmun bara för Tisklaborgen.

För att göra borgen så ointaglig som möjligt har man uppfört den på en hög klippa med branta sidor. Bara en liten väg slingrar sig upp på klippan och den leder till det mäktiga yttre porthuset. Hela borgen vaktas av runt 200 krigare eller spjuthirder som de brukar kallas. Dessa vakter arbetar i tre skift och är någorlunda jämnt fördelade mellan tornen, muren och viktiga platser. Tisklan själv har en personlig livhird på tolv krigare varav fyra har förfinat sin krigskonst med de fruktade bogwartherna i Majnjord. Under varje skift tjänstgör en hirdhersir (vaktkapten) och det är denne som ser till att vakthållningen sköts som den ska. För tillfället finns det tre hirdhersirer i borgen och deras namn är Bohannia Gaillmhe, Werdion Ruairc och Urian Urkonblod.

I borgen bor det också en stora skara administratörer varav kammarherren Godurond är den främste. Det är han som sköter allt det praktiska som har med tisklaborgen att göra och ser till att tisklans befallningar blir uppfyllda. Tack vare sin nit och strävan har Godurond fått kontrollen över tisklans livhird och har stora befogenheter över de flesta ämbetsmän i riket. Nästan alla i administrationen tillber Gave och nidendomen har därför stort inflytande i maktens korridorer.

Förutom alla ädlingar, spjuthirder och administratörer tjänstgör även ett hundratal tjänare, pigor och drängar på borgen. Av dessa bor ungefär hälften i borgen medan de övriga bor i själva staden. Tjänstefolket utför en mängd sysslor som att tillreda och servera mat, städa och putsa så allt är rent och väldoftande, att reparera, tillverka och inhandla allt som kan tänkas behövas. Tjänstefolket ser helt enkelt till att alla bekvämligheter som tillkommer en tisklas boning finns tillgängliga.

1. HUVUDPORTEN

In i Tisklaborgen finns bara en väg och den spärras av en stor järnbeslagen port av järnek. Porten är svart i färgen då den varje år smörjs in med en brandsäker tjära från Reijdunskogen. Nattetid är porten alltid stängd och man kan då bara ta sig in via den lilla dörren som finns i den vänstra porten. I tider av oro kan även ett tungt järngaller fällas ner som effektivt spärra av ingången. Den lilla vägen som leder upp till porten är stenlagd och sköts om efter konstens alla regler.

2. DET YTTRE PORTHUSET

Det största tornet i Tisklaborgen är det mäktiga yttre porthuset. Här finns det alltid minst ett dussin spjuthirder som ser till att alla besökare registrerar sig hos portskrivaren och att ingen smiter in oanmäld. I porthuset finns det flera trappor som leder upp till högre nivåer varifrån man kan nå till murkrönet som går runt hela den yttre borgmuren. Runt krönet patrullerar det alltid vakter som har en härlig utsikt över staden och vidderna bortom den.

3. DE YTTRE TORNEN

De yttre tornen är fyra till antalet och de används främst som utkiksplatser och försvarsplattformer mot yttre fiender. På taket av varje torn finns en katapult som kan slunga tunga stenar långt utanför stadens gränser. Det står alltid en spjuthird på vakt i varje torn medan en förstärkning på tre vilar i rummet under taket. Dessutom patrullerar ytterligare vakter murkrönet runt.

4. DEN YTTRE BORGGÅRDEN

Innanför den yttre borgmuren finns den stora yttre borggården som löper runt den inre borgen. Här är det dagtid mycket liv och rörelse eftersom man måste gå runt hela den inre borgen för att komma till det inre porthuset. Många pigor och drängar sköter om djur på borggården och det finare tjänstefolket löper fram och tillbaka med utrustning, mat och dryck som hämtas från de yttre förråden. Det luktar ganska illa kring den yttre borggården eftersom man håller sig med levande djur i små hagar och inhägnader.

5. HIRDKASERN

Direkt till vänster när man kommer in på den yttre borggården finns vaktkasernen. Ett bastant trevåningshus där huvuddelen av spjuthirden håller till. De två översta våningarna består bara av sovrum och när väl ett skift stiger upp hoppar ett annat in i den redan uppvärmda sängen. I den nedersta våningen finns vaktkasernens egna skänkrum och sällskapsrum. Det är tillåtet för vakterna att ta sig något stärkande att dricka vilken tid på dygnet som helst men de får inte vara fulla när det dags att tjänstgöra. De som bryter mot detta förbud i fredstid får tillbringa tre dagar i kasernkällaren med endast vatten och osyrat bröd som födoämne. I krigstid hängs man på borggården.

6. BADHUS

Eftersom tisklan är en förfinad person som kräver renlighet och elegans släpps inte vilken oborstad och lurvig person som helst in i hennes närhet. De som inte sköter sin hygien på ett tillfredsställande sätt skickas till detta badhus för tvagning och borstning medan kläderna skickas till borgens tvättinrättning. I badhuset finns förutom varmt och kallt vatten även någon som kallas



för tvål, en nymodighet från Viranne som får en att lukta som en blomsteräng. Dessutom finns det en mängd olika oljor att smörja in sig med och benkammar att låna för att kamma bort de största lössen från huvudet.

7. STALL

I stallet finns det spiltor för ett trettiotal hästar. Förutom tisklans tre personliga hästar finns även hästar som tillhör hirdhersirerna, livgardet, olika ryttarbud och fina gäster i stallet. Många av hästarna är magnifika djur som släkten Beromydr med god förtjänst sålt till tisklan och hennes närmaste. Något som väckt både uppskattning och hat bland de andra ätterna.

8. DET INRE PORTHUSET

Det inre porthuset påminner i mångt och mycket om det yttre fast det är mindre. Även här vaktar ett dussin spjuthirder och man får avge sitt ärende till portherren

som därefter ber gästerna att lämna sina vapen i porthuset. Bara de allra ädlaste i landet slipper att lämna ifrån sig sina vapen och i dessa förrädiska tider slipper inte ens de undan. Om oroligheter skulle bryta ut i porthuset kan man genom att ringa i en ringklocka snabbt tillkalla en förstärkning på två dussin vakter.

9. DE INRE TORNEN

De inre tornen är tre till antalet, fyra om man räknar med tisklans torn. Dessa torn är betydligt högre än de yttre och man kan se långväga från de till synes svindlande höjderna på taket. Det är dock sällan som någon besöker dessa höjder då spaningsuppgiften är nedflyttat till de yttre tornen. På varje tak finns det en ballista som kan slunga iväg ett spjut hela 600 meter om de spänns till den yttersta gränsen.

10. DEN INRE BORGGÅRDEN

Den inre borggården består av en ljuvlig trädgård där träd, buskar och blommor från när och fjärran sköts om av en trädgårdsmästare med särdeles gröna fingrar. Hela borggården är indränkt i doften av rosor och bara tisklan och hennes gäster har tillåtelse att besöka den. Runt en liten bassäng i mitten av trädgården står två vackra stenbänkar som är skänkta till Runvjiiks härskarinna av dvärgarna i Tvologoya som ett tecken på respekt och hopp om samförstånd mellan de båda raserna. Här brukar tisklan sitta ensam för sig själv när hon vill samla tankarna och komma till beslut i svåra frågor.

11. TRONSALEN

I en väldig stensal har tisklan sin tronsal, sju man hög på höjden och ett stenkast på längden. Längs med långväggarna löper stenpelare som uppe i taket övergår till stenvalv och mellan dem står vackra stenstatyer som avbildar olika martyrer och änglar inom nidendomen. I taket hänger fem enorma järnkronor med ett tjog ljus i som under den mörka delen av dygnet sprider ett varmt ljus i salen. Facklor finns annars längs med väggpelarna och längst framme vid tronen. På dagtid kommer ljus in genom de smala bågskyttegluggarna som löper genom salen längs med balkongen som följer salens väggar.

Tronsalen är mycket välbevakad och besökare släpps bara in om de har fått tillstånd av tisklans kammarherre Godurond. I regel släpper han bara in godar och lydgodar även om man kan se en och annan tempelherre, rortväktare, handelsfurste och omsjungen hjälte. Salen vaktas alltid av minst åtta bågskyttar (fyra på var sin balkong) och två kronspjutbärare vid tronsalens port. Dessa lämnar aldrig salen och skulle borgen belägras kommer tisklan att ta sig hit med sin livhird.

Längst bort i salen har tisklan sin tron. Det är en väldig sak som reser sig över allt annat i salen, nästan en halv manshöjd upp. Den är satt på en åtta nivåer hög stentrappa, vars trappsteg är täckta av pälsar och vackra mattor. Tronen själv är både silver- och guldornamenterad, armstöden porträttrerar griphuvuden som tittar fram och ryggtavlan består av två stegrande drakar som möts, också de vackert ornamenterade. Sitsen på tronen är stoppad av sköna dunbolster och täckt av svartvitprickig hermelinpäls. På trappans båda sidor ligger gåvor från främmande härskare, såsom vackra vinkrus, sköldar från godar som svurit henne trohet och mycket annat.

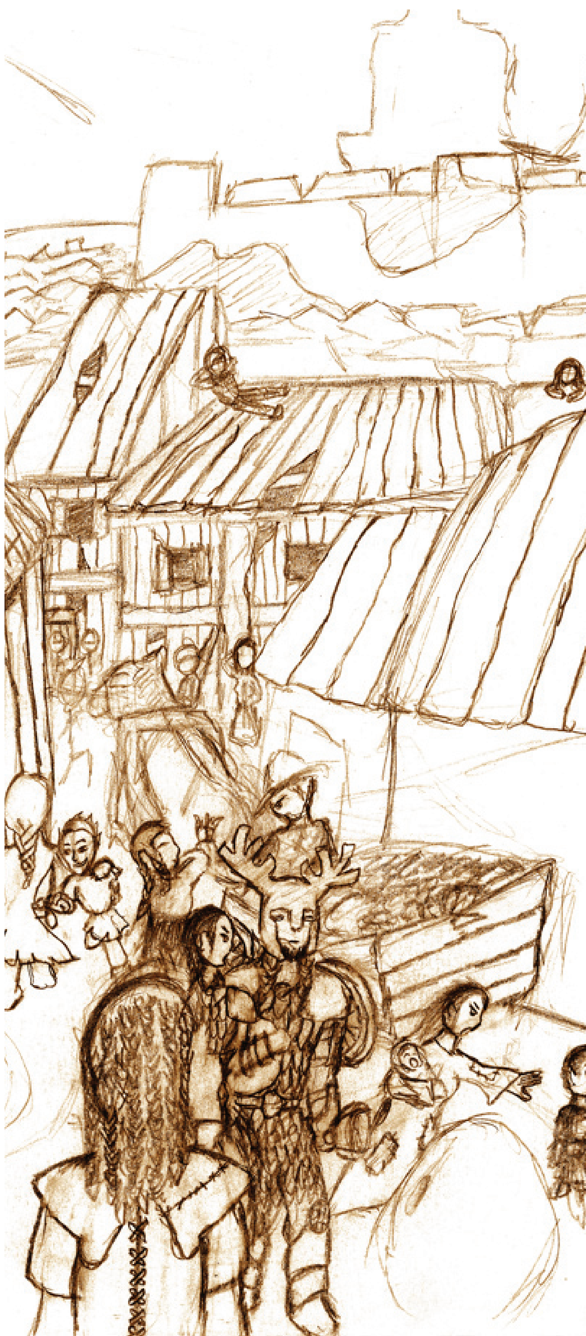
Tisklan är sällan själv i tronsalen även om mycket av rikets hovliv äger rum i denna väldiga sal. De gånger hon är i salen sitter hon i regel på sin tron och inväntar viktiga besök eller utropar viktiga ting. Annars håller hon sig borta från tronsalen och befinner sig istället i rådskammaren, trädgården eller i sitt egna torn. Hon är alltid åtföljd av minst två fottjänare och sex krigare från livhirden.

12. RÅDSKAMMAREN

Längst inne i den inre borgen har tisklan sin rådskammare. Det är här hon tillsammans med sitt råd beslutar om allt om rör riket. Allt i rådskammaren kretsar kring ett mycket stort rådslagsbord, uthugget ur ett enormt stycke grå sten. Det väldiga bordet är en gammal ostrosedsrelik vars ursprungliga syfte idag har glömts bort. Runt bordet står det nio vackra trästolar som i det närmaste kan liknas vid mindre troner och längs med den omgivande stenväggen står mängder med skrivpulpeter och sittplatser. På ena kortsidan står tisklans egna tron, en stor och enormt vacker stentron som kräver en skara män för att flytta.

Det gamla stenbordet som tisklan har i sin rådslagskammare ruvar på en rad hemligheter. För det första så berättar den på fornröna i en massa slingrande runormar hur lairderna gömde flera gamla förtrollade föremål från Gaves präster när de kom för första gången till Runvjiik. Ännu har ingen uppmärksammat detta men flera av skatterna kan fortfarande ligger kvar där de gömdes. För det andra berättar den ett kväde på forneika som avslöjar var trollkarlen Ere är begraven. Det är dock inte meningen att rollpersonerna ska få reda på var trollkarlen Ere är begraven genom stenbordet. Denna lösning bör bara användas om rollpersonerna misslyckas med att befria Reithwyr från arkerna och äventyret kör fast. Skulle rollpersonerna ändå i ett tidigt skede försöka tyda stenbordets runor så har bordet fått en skada som gör att ordet Gildamor inte går att läsa. Vid detta utfall får rollpersonerna ändå en liten ledtråd eftersom att det står att trollkarlen är begraven i skog som rimmar på ordet bror. Lurigt men inte omöjligt att lista ut.

Det är i rådskammarnen som tisklan tillbringar större delen av sin tid. Antingen sitter hon i möte med riksrådet som består av rikets godar, marsken och några högt uppsatta personer inom nidendomen eller så tar hon hand om ärenden av mindre dignitet som inte kan lämnas över till passande riksråd. När dessa två sysslor inte



upptar tisklans liv umgås hon med en mindre del av hovet som består av arvslösa godebarn, hjältar och fjärran sändebud. Dessa sammankomster hålls antingen i rådskammaren eller i den inre borggården. Ibland bjuder hon särskilda gäster till tisklatornet för mer privata möten.

13. BORGEKEKYRKAN

Sedan tiden för tisklans styre har en stor sal i Tisklaborgen omvandlats till en nidendomsk borgekekyrkan. Att denna sal en gång i tiden var plats för vapenträning finns det inte många tecken kvar på förutom en väldig tvåhandsyxa som sitter fast i taket. Det sägs att Evrin Skifelmakt hade kastat upp denna yxa för att visa att han var den ende i landet som var förmögen denna bedrift. Ingen har sedan den dagen vågat ta ner yxan som nu hänger den kvar i

STENBORDETS KVÄDE (FORNEIKA)

Den lärde som kan läsa forneika kan om denne får tid läsa följande kväde från stenbordet:

Det var en gång en mäktig man
som levde i ett vacker land
i hans hjärta elden brann
vitner han tämjde med sin hand

Han vandrade i skogar gröna
han spelade på en lergök blå
hans visor var alltid sköna
de älskades av stora och små

Han spred sin godhet var han gick
han tog de svaga i sin famn
många grymma fiender han fick
Ere var den godes namn

Trollkungarnas gränslösa hunger
fick dem att göra ett dåd
så ont att ingen dem besjunger
eller vill visa dem någon nåd

Hramgrytes och Gyldhungrs gråter
i evighet ska de vakta
inget kan ge dem friheten åter
tiden går nu mycket sakta

Alferna tog hans nakna kropp
de sörjde honom som en bror
i skogen finns det ännu hopp
hans kropp vilar i Gildamor

Allt som återstår är en dröm
kanske finns han ännu kvar
någonstans i tidens ström
blunda och du kanske får ett svar

taket som en påminnelse om de grymma tider som en gång drabbade landet. Salen påminner annars om tronsalen i storlek och form med sina pelare och statyer. Den stora skillnaden är att väldiga gobelänger med religiösa motiv hänger efter väggarna och att att en mängd bänkar är placerade i långa rader fram till ett högaltare. Bakom högaltaret finns en enorm skulptur föreställande Gave fastnitad på den svarta eken. Varje dag hålls en mindre mässa efter middagstid i borgekekyrkan och en gång i veckan är det högmässa då alla med frälseblod i borgen förväntas närvara.

14. TISKLANS TORN

Det högsta tornet i borgen kallas för tisklans torn eller tisklatornet eftersom det innehåller tisklans privata bostad. Längst ner i tornet har livhirden sitt vaktrum och man måste passera detta för att sig till tisklan fyra egna våningar som innehåller en mängd rum. Här finns ett personligt bibliotek och en skrivsal, här finns ett rum för teater och uppträdanden, här finns det ett rum för alla tisklan kläder och en välbevakad skattkammare med alla hennes kronjuveler. Dessutom har hon ett vackert sovrum och en spartansk matsal för privata tillställningar. Överst på tornet vajar riksbaneret som ett tecken på tisklan lever och att allt är väl i riket.

SLP: Tisklaborgens spjuthird, kronspjutsbärare, bågskyttar, se sid. 151.

5. RÄVSPEL

Kapitel 5 är äventyrets mest krävande kapitel och för att få ut det mesta är det viktigt att spelledaren har läst igenom appendix 1 och förstår hur landet Runvjiik fungerar, vilka som är de mäktigaste ätterna och varför prästkungen agerar som han gör. Rollpersonerna kommer i denna del av äventyret att dras in i det rävspel om makten som pågår i Runvjiik, och även om de inte kan göra speciellt mycket för att påverka utgången kan deras handlingar påskynda eller fördröja det oundvikliga.

Det är beräknat att rollpersonerna kommer att befinna sig i Hriesij i ungefär fyra veckor innan prästkungens här anländer och börjar belägra staden. Under denna tid luras rollpersonerna att gå i tisklans tjänst, de kontaktas av yggväktarna (se kapitel 6) och de befriar siaren Reithwyr (se kapitel 7). Det är därför viktigt att spelledaren ser till att följa den tänkta tidslinjen någorlunda. Rollpersonerna får inte bli klara i staden för tidigt eller för sent. I värsta fall får spelledaren anpassa tidslinjen efter sin spelgrupps förutsättningar så att när rollpersonerna är redo att lämna staden anländer prästkungens här och förhindrar det.

MAKTKAMPENS FÖRLOPP

I kapitlet finns det sex faktarutor som benämns Maktkampen 1-6 och har en blå botten och ram. Dessa rutor beskriver vad som händer i landet samtidigt som rollpersonerna äventyrar i Hriesij. Rollpersonerna kan inte påverka det som står i maktkampen utan rutorna är till för att spelledaren ska veta var prästkungens här befinner sig och hur huvudstaden reagerar på det som händer.

Spelledaren bör genom appendix 1 väl känna till Runvjiiks bakgrund och de konflikter som råder och som utgör grunden för det inbördeskrig som är på väg att blomma ut. Utnyttjat på rätt sätt kan kapitlet utvecklas till ett långdraget intrigrollspelande där rollpersonerna hela tiden kastas mellan hopp och förtvivlan

Genom att göra egna anteckningar och förbereda sig väl kan spelledaren maximera chanserna för att spelmötet ska bli lyckat och spelarna riktigt känner hur deras rollpersonerna har hamnat mitt i ett getingbo av intriger och ond bråd död.

I varje maktkampsruta presenteras även några få korta händelser som kan inspirera spelledaren till händelser som kan inträffa om rollpersonerna inte är tillräckligt aktiva. Dessa händelser måste inte inträffa utan ska ses som inspiration eller möjliga skeenden.

MAKTKAMPEN I KORTHET

Under nästan 20 år har konflikten mellan tisklan och prästkungen hårdnat. Mest på grund av att prästkungen inte anser att Eilin Narbonne är en värdig ledare och inte rättroende nog för "hans" rike. Långt innan äventyret börjar har stora ting satts i rörelse. Prästkungen har beslutat sig för att påbörja sitt härtåg mot Hriesij för att befria riket från den svaga härskarinnan. Med gnistan (se nedan) antänds en renande eld som kommer att skaka Runvjiik i grunden. I största hemlighet har prästkungen lyckats hitta en allierad bland tisklans trogna och vid rätt tidpunkt kommer ett förräderi att ske som om ingen hindrar det kommer att sätta tisklan i en dödlig knipa.



KAPITLETS OLIKA DELMOMENT

Syftet med rollpersonernas besök i Hriesij är att träffa tisklan för att hon enligt uppgift ska veta var trollkarlen Ere är begraven. Men bara att få till ett möte med tisklan är svårare än rollpersonerna kan ana. Att de dessutom blir grundligt lurade av härskarinnan och utslängda på gatan som uselt löskepatrask kommer också som en stor skuffelse. Följande delmoment består detta dramatiska kapitel av.

A. Att begära audiens
Det första som rollpersonerna troligast gör när de kommer fram till Hriesij är att söka audiens hos tisklan. De får dock bara träffa hennes kammarherre och antingen lyckas de övertyga denne och får träffa tisklan eller så misslyckas de och får inte träffa henne.

B. Att vinna en godes tillit
Om rollpersonerna misslyckades hos kammarherren behöver de vinna en godes tillit. Med hjälp av Eindurwáarns ättesköld kan de få tillträde till någon av godesläkterna. Om de lyckas med godens uppdrag får de möta tisklan.

C. Ulvgryning
Om rollpersonerna misslyckats med att både få till ett möte med tisklan samt att nästla sig in hos en gode för att vinna dennes tillit finns denna händelse som en sista utväg.

D. I tisklans hemliga tjänst
Rollpersonerna går med på att bli tisklans spioner och blir inbjudna till ett godebröllopet som hennes betrodda vänner.

E. Godebröllopet
Bröllopet ger rollpersonerna möjligheten att göra sig vänner och fiender bland godeätterna samt möjligheten att luska reda på vilken ätt som i det dolda motarbetar tisklan.

F. Förrädarens spår
Efter att ha lyckats nästla in sig i godeätternas olika hus i Hriesij börjar rollpersonerna leta efter ledtrådar som kan avslöja förrädaren som tisklan vill få tag på. Delmomentet avslutas med jakten på förrädaren under den så kallade nattmarknaden som äger rum i staden. Dessutom kan rollpersonerna bli involverade i det hemliga förräderi som prästkungen har initierat med en av godeätterna.

G. Åter hos tisklan
Rollpersonerna får en kalldusch då de får reda på att tisklan inte kan hjälpa dem. Det visar sig att härskarinnan bara har utnyttjat dem för sina egna syften. Rollpersonerna slängs ut ur borgen under ett regnoväder och hamnar på ett värdshus där de får sitta och deppa.

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

I flera situationer i de olika delmomenten får rollpersonerna möjlighet att använda sig av färdigheter som Tala Röna, Kulturkännedom och Underhållning. Det är då inte meningen att rollpersonerna ska slå ett tärningsslag och sedan bara lyckas. Spelarna måste exempelvis komma på lämpliga hjältedåd att berätta om när de talar med ostrosedstroende som de försöker vinna till sin sida. Gott rollspelande ska belönas med en bonus mellan +1 och +3.

Som spelledare får du gärna berätta detta för spelarna så att de blir extra motiverade att försöka rollspela situationen istället för att bara slå ett färdighetsslag. Vad som också är viktigt att tänka på är att godar och andra ädlingar egentligen bara umgås med andra av samma rang och därför krävs det lite extra stil och finess för att vinna deras intresse. Vanligt löskefolk har inte mycket att hämta hos de ädla om de inte har något osedvanligt att förtälja.

A. ATT BEGÄRA AUDIENS

Efter att rollpersonerna anlänt till Hriesij kan de försöka begära företräde hos tisklan. Detta är den enda vägen till trollkarlen Eres gravplats enligt Onegin men det kommer visa sig vara svårare att få träffa härskarinnan än vad de trott. Med Eindurwáarn sköld, ryttarbudet skriftrullar och eskorterandet av Vehrona från Agi kan rollpersonerna om de spelar sina kort rätt få audiens hos tisklan.

Tisklan är mycket folkskygg, speciellt efter den senaste tidens mordförsök och är därför djupt oroad för vad som ska komma att ske med hennes rike och henne tron. Med allt som hänt i riket de senaste månaderna (och åren) har situationen gradvis förvärrats till den grad att inbördeskrig håller på att bryta ut, en härskares värsta mardröm.

Inne i Tisklaborgen råder febril aktivitet även om den inte syns utåt speciellt mycket. Tisklans administration håller informationen som samlas in från kunskapare och budbärare hemlig så att ingen onödig oro ska uppstå.

VID TISKLABORGENS PORTAR

När rollpersonerna först når borgens yttre portar möts de först av en dryg skara spjuthirder som bemannar porthuset som ber dem stanna och frågar deras ärende. När rollpersonerna ber att få träffa tisklan (om de inte är kända hjältar eller runvjiikiska ädlingar) så skrattar de hånfullt och frågar om de verkligen trodde rikets härskarinna skulle ha tid med dem. Om de står på sig och antingen argumenterar eller visar upp några bevis (lydgodeskölden eller skriftrullar) på att de faktiskt har något viktigt att säga fnyser de åt dem och ber dem vänta utanför porten. Efter en stund kommer portskrivaren (en lärd ämbetsman som noterar alla som passerar eller begär tillträde till borgen samt deras ärende) som trött tar emot deras ärende.

Tillsammans med två ur spjuthirden får de följa med in i ett av porthusets rum, där de får vänta medan portskrivaren nedpräntar deras ärende. Rummet är ett skrivrum fyllt av kistor, skriftrullar och böcker. I dess mitt står en skrivpulpet som ämbetsmannen arbetar vid och biträds

allt eftersom av sina två lärlingar. Det tar runt en timme och därefter får de följa med en borgtjänare tillsammans med tre av spjuthirdarna ut på gården bakom, in genom ytterligare en port i borgen och vidare i en lång stenkorridor. De stannar vid ingången till en stensal utan dörr, som har tre trappor som leder upp i borgen. Stensalen är bevakad av nio vakter beväpnade med svärd och sköld, tre vid varje trappfot, och blir tillsagda att vänta där.

"Det kan ta tid, är jag rädd," utstöter borgtjänaren innan han och de två spjuthirderna lämnar dem i stensalen. Efter en lång eldsvakt (runt fyra timmar) kommer en tjänare ner till stensalen och kallar upp dem till kammarherren.



GODUROND - TISKLANS KAMMARHERRE

Närmast sig har tisklan sin kammarherre och sina livtjänare. Kammarherren Godurond är en figur som följt med henne sedan barnsben och är en slipad och kunnig administratör och hovherre i övre sextioårsåldern.

Han är virann men född och uppvuxen i en runvjiikisk godeätt då hans mor blev ingift i sin ungdom. Med en egen lärare och tillgång till läshallar och skriftsalar blev han snabbt en lärd att räkna med. Då tisklan återfick makten i sina tonår var han redan en av hennes livtjänare men fick möjligheten att kliva upp som kammarherre då den föregående kallades hem till Viranne av Ovus.

Godurond har sedan dess sett sin roll som tisklans närmaste tjänare som ett kall högre än sin tro på Gave vilket inte betyder lite. Han är lyhörd och i grunden en lyssnare och iakttagare vilket underlättat mycket för henne även om hon inte alltid lagt märke till hans finkänslighet och pigga sinne.

Godurond styr hovets drift och tisklans vardag med järnhand och få undantag görs över huvudtaget. Han har dels insyn och kontroll över hennes närmaste livhird, men också befogenheter över hennes borgmästare och skattmästare och alla andra de ämbetsmän som tjänar under henne. Kort sagt kan man säga att han ser till att tisklans befallningar blir genomförda och att de som ansvarar för olika ämbeten och värv utför det som krävs för att uppfylla dessa. En del godar och ädlingar tycker att Godurond tycker sig vara förmer än andra och att han tar sig väldigt stora friheter. Fler än en gång har de försökt sätta honom på plats genom syrliga kommentarer såväl som genom hot. Kammarherren står dock rakryggad och vet att han sitter säker så länge tisklan är nöjd.

MAKTKAMPEN 1 - GNISTAN

TIDPUNKT: Strax efter att rollpersonerna anländer till Hriesij.

Prästkungen Inthéin har under lång tid planerat ett blodståg mot Hriesij som skall befria Runvjiik från den orättmätiga tisklan. Alla delar i hans plan är på plats utom två, nämligen det att han ännu inte blivit så provocerad av tisklan att han kan utropa sina krigslagar samt att den siare som förutspått hans fall fortfarande går fri. Men tiden är kommen och han vill inte vänta längre.

Med ett väl planerat dråp på Weroungarnas tre mest omsjungna hersirer (iscensatt som ett dåd av vildmän) kommer deras krigsstyrka snabbt att bli sårbar. Weroungarna förbannar Simurg och sin olycka och skickar en delegation ledd av goden Gavgard Weroungs son, Bwerund Weroung, till Hriesij för att utreda vad som behöver göras med vildmännen i norr. Bwerund är ung men har av sin far blivit hårt skolad och är trots godeätternas hån en mycket kapabel ung man. Senare kommer han att bli ättens ledarfigur, i alla fall tills inbördeskriget är över och hans dräpta far gör en oväntad (och av många påstådd trolldomsstärkt) återkomst. Han är svårt skadad men vid liv.

Prästkungen sitter i sin vita sal i Ghavelid och är svårt plågad av beslutsångest och mörka tankar, till stor del på grund av att den mytomspunne siarpojken fortfarande är på fri fot. I rädsla för att låta dennes profetior ska gå i uppfyllelse avvaktar han sina planer och beordrar några nidrannsakare att i dolda skuggor finna siaren och dräpa denne. Fast övertygad om att de ska lyckas ger han dem försprång innan han simulerar ett överfall från Weroungarna på sitt land, så att han rättfärdigt kan "försvara" sig och slå tillbaka. Efter den väl beräknade försprånget utropar han sitt blodståg mot Hriesij och tisklan och tågar söderut mot de falska hundarna som i hans ögon regerar riket med falsk tro.

Gnistan resulterar i att alla godeätter rustar sig för strid och skickar utsända till tisklan för att rådgöra. Deras trupper kommer inte till Hriesij förrän senare, precis innan belägringen börjar.

I ett senare skede når Inthéins nykonverterade vildmannahär som under rorthéinern Sirolond, Weroungarnas land och försätter det i totalt kaos (se Maktkampen 4 - Weroungarnas niding). Få gårdsfolk undkommer den slakt eller tvångsrekrytering som följer i prästkungens spår och av de få som lyckas fly når bara en handfull Hriesij vilket är för få för att deras nyheter skall bli annat än rykten på gatorna i huvudstaden.

<u>**MINDRE HÄNDELSER:**</u>

• SMEDJANS FEBRILA AKTIVITET

Det är sent på kvällen när rollpersonerna passerar en smedja där man febrilt arbetar vid de heta eldarna med vapen, sköldar och rustningsdetaljer. Smeden går omkring och domderar bland sina lärlingar och ord som "Det är bättre att svettas i fred än att blöda i krig" kan höras yttras. Alla smeder i Hriesij har fått en hemlig order av tisklan att snabbt börja massproducera nya vapen för att inbördeskriget är annalkande. Således är smederna några av de första bland civilbefolkningen som fått veta att kriget nu är nära, de har dock fått stränga order att inte yppa denna hemlighet för någon.

• JÄRTECKNET

Rollpersonerna befinner sig på något torg när ett sus plötsligt går genom folkmassan. Många pekar mot himlen och ett oroligt mummel kan höras. Tittar rollpersonerna upp kan de se den sällsynta röda Edrastranan flyga i formation. Att tranan så tidigt på året återvänder söderut till sina häckningsplatser på ön Edras ses som ett säkert järtecken om att onda tider är att vänta. Efter att Edrastranorna flygit förbi staden börjar vilda diskussioner mellan stadsborna om vilken olycka som tranorna förutspår.

MÖTE MED KAMMARHERREN

Tjänaren visar rollpersonerna upp för en trappa och de bjuds in till kammarherrens mötesrum, en mindre rund stensal med balkong ut mot innergården. Fyra vakter finns i rummet som alla är tungt rustade och beväpnade med sköld och svärd.

Godurond hälsar kort, verkar stressad, är inte särskilt trevlig och läser på pergamentet som portskrivaren noterade deras ärende på. Om rollpersonerna inte har tagit upp med portskrivaren att de eftersöker Eres grav vill han veta varför de vill träffa tisklan. Det räcker inte med att ha ryttarbudets skriftrullar, lydgodeskölden eller ha eskorterat Vehrona från Agi. Kammarherren vill bestämt veta anledningen till varför de är där.

- Om rollpersonerna ljuger för Godurond försöker han att genomskåda lögnen. Om han lyckas kommer rollpersonerna att bli avvisade och kammarherren vägrar att ta emot dem igen.
- Om rollpersonerna uppger en halvsanning som att de är utsända av en dvärgkung (de måste kunna bevisa detta) noterar Godurond det utan att göra min.
- Om rollpersonerna däremot berättar sanningen lyfter Godurond nyfiket på ena ögonbrynet varefter han noterar det i pergamentet.

Om rollpersonerna sköter mötet med kammarherren med fingerkänsla kan de få träffa tisklan. Det kommer dock inte att ske inom de två närmsta dagarna eftersom tisklan har fullt upp. Detta säger inte Godurond rakt ut utan det är information som rollpersonerna får rollspela sig till. Beroende på hur många favörer rollpersonerna har fått med sig under färden från Svartliden (se nedan) får de olika många slag att lyckas.

SLP: Godurond, se sid. 151.



ATT SMÖRJA KAMMARHERREN

För att få audiens hos tisklan måste rollpersonerna först smörja Godurond på rätt sätt. Det gäller att tilltala kammarherren hövligt och att följa den etikett som gäller vid det runvjiikiska hovet. För att avgöra om rollpersonerna lyckas ska ett slag för färdigheten Tala Röna (fördjupningen Silvertunga ger +3) samt Skötsel (stad) slås. Lyckas båda slagen har rollpersonerna en bonus på +1 på kommande färdighetsslag och misslyckas båda slagen har de en modifikation på -1.

Men det gäller inte bara att använda rätt vokabulär och förstå de nyanser i kammarherrens vardag som gör om rollpersonerna får träffa tisklan. De måste också ha någon sorts favör, helst flera, för att Godurond ska tycka att de ska få träffa tisklan. För varje favör ska rollpersonerna argumentera till varför de ska få träffa tisklan samt slå ett favörslag.

Favör 1 - Ryttarbudets skriftrullar
Om rollpersonerna är i besittning av ryttarbudet Marik Fridefing skriftrullar så kan de använda dessa för att visa sina pålitlighet.
Favörslag: Skötsel (krig).

Favör 2 - Eindurwáarns sköld
Om rollpersonerna är i besittning av Eindurwáarns sköld kan de visa upp den för kammarherren och berätta om hur de besegrade lindormen.
Favörslag: Kulturkännedom (mittland).

Favör 3 - Eindurwáarns sköld
Om rollpersonerna eskorterade Vehrona från Agi så har kammarherren redan hört denna historia och förstår att det var rollpersonerna som hjälpte en av nidendomens trogna att säkert ta sig till huvudstaden.
Favörslag: Religion (nidendomen).

Som mest kan rollpersonerna slå tre favörslag (glöm inte eventuell modifikation enligt ovan) och de måste lyckas med minst ett slag för att få till ett möte med tisklan. Ju fler lyckade slag, desto kortare väntetid innan mötet. Ett framgångsrikt favörslag gör att rollpersonerna får träffa tisklan om sex dagar, två lyckade slag 4 dagar och tre lyckade slag om två dagar (för mötet med tisklan se delmoment D. I tisklans hemliga tjänst).

Godurond kommer att försöka övertala rollpersonerna att lämna ryttarbudet skriftrullar till honom eftersom de tillhör rikets härskarinna. Om rollpersonerna vägrar hotar han med att slänga dem i fängelsehålan. Har rollpersonerna inte tagit med sig skriftrullarna kan de försöka vända på steken och hota med att bränna dem om de inte får träffa tisklan. Att utpressa kammarherren på detta sätt kan göra att de får träffa tisklan men efteråt ligger de pyrt till. Exakt vilka konsekvenser detta alternativ utmynnar i får spelledaren själv bestämma. Tisklan ser dock inte lätt på att någon försöker utpressa hennes ämbetsmän och hotar med att förstöra hennes egendom.

SPJUTHIRDEN GWERDA FINGWE

En av vakterna i kammarherrens mötesrum är Gwerda Fingwe. Hon tillhör den hemliga yggväktarfalangen som finns i staden. På yggväktarnas vägnar agerar hon som öron och ögon i Tisklaborgen och rapporterar allt av vikt till yggväktarna. Nämner rollpersonerna något om trollkarlen Eres grav, en magisk lergök eller något annat som har med trolldom, fjoltroll eller vitner att göra kommer Gwerda att föra denna information vidare till yggväktarna. På detta sätt får falangen upp ögonen för rollpersonerna.

KLOSTERTJÄNARNA

Oavsett om rollpersonerna lyckades få audiens hos tisklan eller inte så blir Godurond misstänksam. Speciellt om rollpersonerna talar om trolldom och magiska föremål. Efter mötet rapporterar han rollpersonernas förfrågan till tempelmodern Luigna i Sangrneist. I samråd med rortväktaren Oynbrege kommer hon att sätta två stycken förklädda klostertjänare på att förfölja rollpersonerna under de tre närmsta dygnen för att avgöra om de utgör något hot mot tisklan eller nidendomen. Klostertjänarna håller sig på långt avstånd från rollpersonerna och det enda de gör är att iaktta vad de gör. Om de konfronteras kommer de att försöka fly. De vet heller ingenting om varför de övervakar rollpersonerna. Bara att de ska rapportera till Luigna eller Oynbrege om deras förehavanden. Att leta efter trollkarlars krypta i ett nidendomstroende land är minst sagt en finkänslig sak.

ATT INTE FÅ AUDIENS

Misslyckas rollpersonerna med alla favörslagen nekas de audiens hos tisklan av kammarherren. Hotar rollpersonerna Godurond eller om det skulle bli våldsamt tvekar vakterna inte en sekund på att gripa in och att använda dödligt våld om så krävs.

Efter att rollpersonerna har blivit eskorterade ut ur Tisklaborgen måste de komma på ett annat sätt att träffa tisklan. Funderar de på att göra ett intrång i borgen bör spelledaren styra spelarna i en annan riktning och beskriva Tisklaborgen som ointaglig. Ett ogenomtänkt försök att sig in i borgen bör straffas hårt.

Rollpersonerna bör antingen själva komma på eller bli tipsade av lämplig spelledarperson om att den bästa alternativa vägen till att få träffa tisklan är att göra sig vän med någon mäktig gode. Denna väg bör ta lite längre tid men bör inte vara omöjlighet.

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

Delmoment B inträffar bara om rollpersonerna misslyckas med att få till ett möte med tisklan genom kammareherren Godurond. Om de lyckas få audiens hos tisklan gå direkt till delmoment D - I tisklans hemliga tjänst.

B. ATT VINNA EN GODES TILLIT

När väl rollpersonerna har kommit till insikten att de behöver vinna en godes vänskap, så att denne genom sin makt kan se till att de får audiens hos tisklan, måste de först finna en lämplig ätt som de kan nästla sig in oss.

Förutom den styrande tisklaätten finns det två sorters ätter med makt i Runvjiik. Det är godeätterna och lydgodeätterna. I landet finns det tre godeätter som alla har hus i Hriesij som rollpersonerna kan besöka. Ätterna och deras godar är; Eldtanne med goden Brahamer Eldtanne, Hravelsfest med godan Miriutha Hravelsfest och Weroung med goden Gavgard Weroung. Alla tre är lämpliga kandidater för rollpersonerna.

Att vinna en godes tillit utgör en utmaning i sig. Det finns många vägar för rollpersonerna att vandra och vilken som är bäst är svårt att säga. Man får dock inte glömma att Runvjiik tillhör Mittland och där uppskattas berättarkonsten och hjältemod. Det är vanligt att folk skryter om sina bedrifter och bravader. Modiga personer och hjältar hålls högre än många andra och efter mötet

MAKTKAMPEN 2 - OROANDE BUD KOMMER TILL HRIESIJ

TIDPUNKT: 3-5 dagar efter att rollpersonerna kommer till Hriesij.

Någon gång efter att Weroungarna blivit anfallna och flera i ätten tillsammans med deras härförare blivit dräpta har de första flyktingarna från deras marker börjat anlända till Hriesij. Tiggare och hungriga barn syns överallt och matförråd länsas trots tisklans hårdare tag mot missdådare. Ett oväder drar in från väst och har gjort Hriesij både eländigt och ogästvänligt. Samtidigt som rykten börjar florera på värdshus och torg om hur prästkungen kommer ta sig vidare österut rider en budbärare i full fart in genom stadsportarna. Han rider upp längs med huvudgatan som leder till Stentorget och vidare upp till Tisklaborgens yttre portar. Budbäraren försvinner sedan in efter att ha visat sig för vakterna vem han är. På vägen genom staden rider budbäraren ner flertalet stadsbor som inte hinner undan och ett fruktstånd på torget vars ägare skriker okvädesord efter ryttaren.

Det är en av Hravelsfestarnas budryttare som ridit för allt vad han varit värd. Han kommer från en handelsstation som ätten upprättat för att handla med Urkons klanfolk. Budryttaren har blivit sårad av rövare på vägen men har ändå lyckats ta sig genom det orosdrabbade landet för att göra sin tiskla rätt. Han berättar bakom lykta dörrar att klanfolken slutit en vapenvila med prästkungen och kommer att hålla sig tillbaka om ett inbördeskrig skulle uppstå. Detta är en avledande manöver från Miruitha Hravelsfest som under flera års tid anklagats för att själv ha svurit en ed med prästkungen. Att skylla på klanfolken och att detta skulle vara en "nyhet" har hon räknat med skall ta de misstänksamma blickarna från hennes egna godeätt.

Ryktet om klanfolken sprider sig snabbt, precis som Miruitha har planerat, och snart är det ett av de stora samtalsämnen i staden. Detta får flera olika konsekvenser; en del packar sina käraste ägodelar och ger sig av mot väst och öst, andra spenderar sitt guld för att fylla på sina förråd och för att göra sig säkra, med vapen, rustningar, mat, dryck och manskap. Det råder redan en viss fattigdom i staden och för många står svälten nu för dörren. Detta skapar en kortvarig handelsrush hos köpmän och månglare tills varor och arbetskraft tar slut, vilket gör situationen ännu svårare. Under belägringen blir tillståndet kritiskt och blir en av de faktorerna som kommer leda till desperata beslut. Mer om detta senare.

Godeätterna drar öronen åt sig och gör allt sin manskap alert och vapenbärande. Rikare handelsmän söker desperat efter hirdmän och ämbetsmännen drar sig allt mer tillbaka till sina familjer i deras kammare i Tisklaborgen.

MINDRE HÄNDELSER:

• WEROUNGARNA TALAR TILL FOLKET
På ett torg har ett antal Weroungare samlats. En av deras hjältar, Brandheir Weroung, håller ett fängslande tal om hur prästkungen hotar rikets härskarinna från väst och vill rekrytera goda stridsmän till sina led.

• ETT PAR TIGGANDE FLICKOR
Två lortiga flickor i i elvaårsåldern i bara trasor kommer tiggandes till rollpersonerna. Om rollpersonerna slänger till dem ett mynt berättar de att de sett en sårad godeyngling rida in genom stadsporten med pilar i ryggen.

• EN MYSTISK MÖRK DIMMA
En kväll vid skymningen driver en mystisk dimma in över staden. Det börjar ryktas på tavernorna att det är onda andar från norr som väckts till liv av stadens ogudaktiga befolkning.

med lindormen så har rollpersonerna i alla fall något att berätta. Har de dessutom fått Eindurwáarns sköld bör denna fungera som portöppnare om inte rollpersonerna helt missköter situationen.

Exakt hur det går till när rollpersonerna hittar till en godeätts hus och hur de tar sig in är upp till spelledaren att bestämma. Bra rollspelande och lyckade tärningsslag för färdigheten Tala Röna bör ge önskat resultat. Eindurwáarns sköld bör i de flesta sociala situationer ge en bonus på +3. Det är hur som helst brukligt för frälset och deras tjänare när de befinner sig på resande fot att be om uppehälle för en natt eller två hos annat ädelt folk. I utbyte berättar gästerna nyheter utifrån och deras eventuella hjältemod och bragder. Detta är ett koncept som alla känner till (även rollpersonerna) och det bör utnyttjas till fullo.

EN KVÄLL I ÖVERFLÖD

Väl hos någon av de tre godefamiljerna i staden visas rollpersonerna in i gästkamrarna där de kan fräscha upp sig och kanske hinner de även ta sig en liten tupplur innan det är dags för kvällens taffel (behövs det en karta över huset så finns det en för varje godehus lite längre fram i detta kapitel). Under taffeln bjuds det på mat och dryck i furstlig anda. Goden själv är inte närvarande då denne är på resande fot och beräknas anlända först morgonen därpå. Ett flertal viktiga familjemedlemmar är dock närvarande och det är en god idé för rollpersonerna att vinna dessa människors tillit så att deras gode kan tänka sig att hjälpa dem.

Denna festkväll är en vanlig dag i godefamiljens liv men för vanligt folk är det något ovanligt och fantastiskt. Delikatesser som honungsgrillat vildsvin, bärgrytor, örtpuddingar, nykärnat krämigt smör, bröd och kryddviner serveras i mängder. En bard har kallats till godehuset för att underhålla och det berättas många historier om hjältemod varav rollpersonerna bör bidra med minst en. Stämningen är uppsluppen och lättsam men under ytan finns ett allvar och en oro. Senare under kvällens lopp börjar en berusad familjemedlem bråka med en annan och man märker att det ligger saker under ytan och puttrar. Folk är oroliga för det stundande inbördeskriget men ingen låtsas om det. Många ur familjen visar sina mindre sympatiska drag efter att de berusats av de goda kryddvinerna men rollpersonerna angrips inte för att de är av enklare börd eller från främmande land.

Beroende på hur rollpersonerna försöker be om hjälp kan olika saker hända. Så tills vida de inte begär att någon skall begå ett brott eller att de visar sig helt aviga nidendomen kan de göra sig fränder i godens familj. Med lyckade slag under kvällen för Underhållning (om de vill sjunga, spela eller berätta sagor), Kulturkännedom (med någon av fördjupningarna Mittland, Alfer eller Historia om de vill ta del av djupa diskussioner) eller liknande så kan rollpersonerna ha en mycket trevlig kväll. Om de mot slutet på kvällen fått fram sitt önskemål eller begäran om hjälp för att få träffa tisklan så ber personen de frågar och som de fått bäst kontakt med dem att vänta till morgondagen, så att ärendet kan få dryftas av ättens visaste. Rollpersonerna måste på ett eller annat sätt fråga rakt ut då ingen i godefamiljen kommer att erbjuda dem hjälp utan en förfrågan.

När timmen är sen går de flesta och lägger sig. Rollpersonerna somnar gott och inget särskilt händer under natten. Utanför dörren till gästrummet står en vakt för att hålla gästerna säkra (och håller dem under uppsikt så att ingen hittar på något fuffens).

Om rollpersonerna inte själva börjar umgås eller socialisera med godefamiljens medlemmar så kan alltid någon börja fråga dem vilka de är. Den som släppte in rollpersonerna som gäster kan också berätta vad de sade för att bli insläppta och detta är självklart ett samtalsämne som de långväga gästerna måste berätta om.

MÖTET MED GODEN

Dagen därpå blir rollpersonerna kallade till godens rådssal där godens närmaste män sitter och väntar på dem. De får kliva på, sitta ner på en träbänk och vänta till goden kommer. När denne gör entré ställer sig alla upp och bugar djupt. Rollpersonerna bör göra samma sak. Snabbt deklarerar en av godens livtjänare rollpersonernas önskan om audiens och alla tjänare förutom en samt godens närmaste livvakt lämnar rummet. Goden tar därefter till orda:

"Det är svåra tider nu. Inbördeskrig står för dörren. Om vi som är tisklan trogna inte förbereder oss väl riskerar vi ett blodbad utan dess like. Ni ber mig om en tjänst, ni vill träffa tisklan. Jag ser inte något egen vinning i att hjälpa er men jag förstår att ni behöver hjälp..."

En lång paus infinner sig. Goden är en skicklig talare och vet att han skapar spänning och förväntan och att hans svar påverkar rollpersonerna mycket.

"Men jag är i fasen av att rekrytera bra folk inför kriget och om ni kan tänka er att stärka mina led med vapen och sköld i hand så lovar jag att hjälpa er. Tjänster mot tjänster. Vad säger ni?"

Goden avvaktar ett svar från rollpersonerna. Om rollpersonerna tackar ja till hans erbjudande nickar goden belåtet och ler nöjt. Det skakas hand och en skrivare kallas in som noterar rollpersonernas namn, härkomst, ätt, hjältedåd (både personliga och släktens), hemort, med mera. Rollpersonerna får signera dokumentet och anses därefter att vara i godens värntjänst. Senare i äventyret (se kapitel 8 - Belägringen) kallas de in för att fullfölja sin plikt. Innan dess kallas de, om spelledaren vill, in för träning med godens hird i staden.

VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE

Om rollpersonerna råkat välja Hravelsfestarna som godeätten att nästla sig in hos kommer äventyret få en extra vändning längre fram. Eftersom den godeätten är de förrädare som tisklan letar efter skapar detta både för- och nackdelar för rollpersonerna.

Fördelen gör det lättare att smyga sig in i ättens hus för att leta efter bevis mot förrädaren. Nackdelen är att de kan, om de inte sköter sina kort rätt, misstänkas som en del av konspiratörerna när den uppdagas. Spelledaren bör ha detta i åtanke då alla eventuella vänskapsband med Hravelsfestarna kommer brytas och rollpersonerna ses som förrädare mot ätten trots att de agerat på tisklans order.

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

Delmoment C inträffar bara om rollpersonerna misslyckas med att få till ett möte med tisklan och om de inte lyckas vinna en godes tillit. Om de lyckas få audiens hos tisklan gå direkt till delmoment D - I tisklans hemliga tjänst.

C. ULVGRYNING

Rollpersonerna befinner sig på ett värdshus och äter kvällsvard när de plötsligt får syn på en person som bär en blå tunika med tisklans vita duva inbroderad på bröstet. Om rollpersonerna frågar kan de flesta berätta att personen är Werdion Ruairc, en av Tisklaborgens tre hirdhersirer. För några kopparmynt kan rollpersonerna även få veta att Werdion ofta besöker stadens olika värdshus och ölkällare och väl där dricker han alltid manligt. Han är också ökänd för att vara en dumdristig tärningsspelare som kan sätta hela sin sold på ett enda tärningsslag. Denna kväll är det tärningsspelet Ulvgryning som gäller. Några män har samlats runt ett trekantigt bord varav Werdion är en av dem. De börjar omedelbart att rulla de sexsidiga ulvtärningarna och silvermynten på bordet börjar hastigt att byta ägare. Det dröjer inte länge förrän Werdion med mer tur än skicklighet har lyckats ruinera alla som sitter runt bordet och därefter börjar leta efter nya offer. Efter en stunds sökande får han syn på rollpersonerna som han frågar om de har lust att pröva lyckan med ulvtärningarna. Om rollpersonerna accepterar bjuds de in med en vänlig gest och om de inte är intresserade blir de hånade för deras usla feghet tills de accepterar.

Väl kring bordet förklarar Werdion att Ulvgryning är ett väldigt enkelt spel. Det gäller bara att få så många ulvhuvuden som möjligt under tre kast med ulvtärningarna. För att äventyret ska fortlöpa i önskad riktning är det viktigt att rollpersonerna lyckas spela av Werdion hans 87 silvermynt och dessutom sätter honom i stor skuld. Givetvis måste detta rollspelas så att spelarna tror att det är deras skicklighet som avgör tärningsspelet i deras favör. De får under inga omständigheter misstänka att utgången redan på förhand är uppgjord.

När väl Werdion har försatt sig i stor skuld till rollpersonerna berättar han att han inte har några pengar att betala av skulden med. Han undrar då om han inte istället för att betala det han är skyldig kan utföra en tjänst åt dem, han är trots allt en hirdhersir med många kontakter i Tisklaborgen. Om rollpersonerna inte tar denna sista chans att träffa tisklan vänder sig ödesgudarna mot dem. Det var aldrig meningen att de skulle finna trollkarlen Eres grav eller lergöken. Äventyret slutar tragiskt nog för rollpersonerna på ett simpelt värdshus långt ifrån ära och berömmelse.

Om rollpersonerna tar sista chansen och ber om att få träffa tisklan ber Werdion dem att komma till Tisklaborgen följande dag vid skymningen. Om de är i tid kommer Werdion att personligen möta dem vid huvudporten och därefter eskortera dem till rådskammaren där han ber dem att vänta. En stund senare kommer tisklan till kammaren och undrar vad det är som är i görningen när hennes trognaste hirdhersir ber henne att träffa oanmälda gäster sent på kvällen. Äventyret fortsätter nu med delmoment D - I tisklans hemliga tjänst.

D. I TISKLANS HEMLIGA TJÄNST

När rollpersonerna får träffa tisklan sker mötet kvällstid vid skymningen. Det borde således inte vara några problem för dem att komma i tid till mötet.

När rollpersonerna kommer till borgen är de väntade. De möts av ett litet garde av fyra svärd- och sköldbärande hirdmän och två bågskyttar. Efter att ha blivit avväpnade eskorteras de direkt till rådskammaren. På vägen via den yttre borggården, genom korridorer och portvalv ser rollpersonerna många vakter i full krigsmundering. De förstår därför att rikets härskarinna är orolig för sin och hovets säkerhet.

Väl framme vid rådskammaren släpps rollpersonerna in av två kronspjutsbärare som är bland de främsta ur tisklans livhird. I rådskammaren ser de ett mäktigt rådslagsbord med slingrande runormar med runor på fornröna. Runt bordet står nio vackra trästolar och vid ena kortändan sitter tisklan på sin vackra stentron.

Kammarherren Godurond kommer fram till rollpersonerna och presenterar dem högt för tisklan vid namn, ätt och sysselsättning. Därefter får de tillåtelse att sitta ner vid bordet. Givetvis krävs det att rollpersonerna bugar djupt inför tisklan och att de visar den respekt som krävs. När alla satt sig ner serveras bägare med kallt och klart vatten så att ingens hals ska förbli torr.

Hur dialogen mellan tisklan och rollpersonerna går är svårt att säga. Här följer några generella riktlinjer som beskriver tisklans attityd och reaktion som spelledaren kan använda sig av när mötet äger rum.

MAKTKAMPEN 3 - EN ULV BLAND LAMMEN

TIDPUNKT: 12-15 dagar efter att rollpersonerna kommer till Hriesij.

Ett gavefölje, en samling gavlianer och deras tjänare tågandes efter en rortväktare på ett viktigt uppdrag, syns vid gryningen i en av stadens portar. Den ledande rortväktaren Clemendr bär på en väldig järnstör som i toppen är formad som en ek med förgreningar. Från varje gren hänger vackra blodsstenar formade som droppar som symboliserar det blod som Gave spillde för att rädda människan. Trädstören är en heligt föremål som används då hårda tider plågar och utmanar folkens tro och detta är något som folk snabbt förstår. Den är tung och han är till synes mycket trött och den ceremoniella resan tyder på att något stort och oväntat är i görningen. Han har lett dem från Agi och har fruktansvärda nyheter till tisklan.

Gaveföljet vandrar trötta genom staden och omges snabbt av nyfikna och oroliga stadsbor som vill veta deras ärende. Mässandes tar de sig upp till Tisklaborgen och mottages som sig bör. Folkmassan som följer dem blir motade vid Tisklaborgens portar som stängs, som resultat blir folkmassan rasande. Irritationen över att folket inte fick ta del av budet eller gaveföljets syfte sprids i den redan splittrade staden och ett flertal kända ostrosedsanhängare blir tagna av arga folksamlingar och straffade för brott de inte begått. Många som är skeptiska till nidendomen hårda konverteringsmetoder spottar åt ryktena som rör gavlianernas och rortväktarnas helighet men anhängarna ber i förtvivlan att det inte är hemska bud de kommer med.

Det visar sig att flertalet parfwiter avslöjats som ioidyrkare och det spekuleras bland mindre insatta att tisklans syster är en av dem. Ryktena får skvallret i hovet och i godarna ättesalar att koka av intriger och Ovus utsända i landet kräver av tisklan att hon måste städa upp och få fram de skyldiga. De styrande i Sangrneist, Luigna och Oynbrege som inte står direkt under tisklans styre skickar bud till Viranne, ett säkert tecken på att huvuden kommer att rulla. Detta späder ytterligare på den hätska stämningen i staden och stämningen mellan de hängivna rentroende nidendomsanhängarna och de mer löst följande hårdnar. Åsikter om att prästkungen borde ta över riket vädras på mjödhallarna något man tidigare skulle bli fängslad och avrättad för att påstå. Det är tydligt att landets oliktänkande kommer att splittras men ingen vet ännu vad för konsekvenser det kommer att få, men alla säger sig veta att blod kommer färga slätterna röda.

Tisklan samlar ihop en skara hårdnackade gavlianer i sin administration som under tempelmodern över Hriesijs största kloster bildar en helig skara gavlianska utredare för att möta hotet. Tempelmodern Luigna från Silvtrunder som styr klostret är en av de mest heliga kvinnorna i Runvjiik och det sägs att hon besitter en näst intill lika stark tro på Gave som Ovus gör. Hennes maktböner har rensat hennes kloster under hennes domän från demoniska väsen tidigare och hon är fruktad av oliktroende. De reser till Agi för att bena ut vad som hänt och för att straffa de skyldiga.

Två veckor senare kommer det bud om att Agi är rensat och att parfwiterna kan återvända i trygghet men ryktena om att tisklans syster mycket väl kan vara en dyrkare av mörkret har redan förstört mycket av rikets härskarinnas trovärdighet bland nidendomsanhängare och vanligt folk. Detta är något som prästkungens agenter kommer utnyttja och när de värvar folk och flyktingar är denna svaghet inom hennes egna gavlianska led något de pekar på.

MINDRE HÄNDELSER:

• ÖVERFALL PÅ GAVEFÖLJET
Rollpersonerna råkar höra hur en kvinna försöker hindra en man att i hemlighet sticka någon av prästerna med ett kort spjut i folkmassan som samlas runt dem.

• RYKTE PÅ ETT VÄRDSHUS
Rollpersonerna hör hur några nidendomsanhängare pratar om hur onda själar intagit det heliga parfwitklostret Agi.

• BLODSSTENEN
Rollpersonerna hittar en av blodsdropparna som satt på Clemendrs trädstör som måste ha tappats i tumultet på vägen upp till Tisklaborgen. Vad gör rollpersonerna med den?

• EN JAGAD MAN
En kväll när rollpersonerna är på väg till eller från ett värdshus ser de hur en jagad man flyr en ilsken folkhop. Han är en ur Clemendrs gavefölje som några ostrosedsföljande tagit ut sin ilska på.



- Tisklan är från början ganska ointresserad av rollpersonerna och deras ärende. Hon träffar många i dessa tider men få har något som berör och fångar hennes intresse. Hon är ganska likgiltig. Med ett lyckat färdighetsslag (Lönndom) kan man se att hon är en smula oroad.
- Tisklans vakter håller rollpersonerna under noga uppsikt och bågskyttarna i hennes sal har lagt an på sina bågar. Stämningen är tryckt i tronsalen.
- Tisklan är inte intresserad av att småprata och om en talför rollperson försöker fjäska eller charma henne kommer hon slå bort alla dessa försök med en kall hand. Hon är uppvaktad av fjäskare dagarna i ända och är helt okänslig för försök att göra henne imponerad. Kort på att blivit upphöjd till ängel av Ovus kan inget göra intryck på henne.
- Tisklan svarar inte på frågor kring situationen i riket och fnäser av den som frågar med en paranoid motfråga i stil med "Och varför vill en fattig parvel som du veta det?"
- Om något av rollpersonerna stör tisklan eller om någon är oförskämd kommer hon beordra vakterna att gripa dem och kasta dem i fängelsehålan. Där får de sitta i 1T10 (ÖP 8-10) dagar utan förklaring.

SLP: Tisklan Eilin Narbonne, se sid. 151.

TISKLAN VÄRVAR ROLLPERSONERNA

Samtalet med tisklan bör gå ganska trögt tills rollpersonerna rakt ut frågar vad hon vet om trollkarlen Eres grav. Då väcks nämligen hennes intresse och en lömsk plan tar form i hennes huvud.

"Så, ni vill ha hjälp att finna en gammal trollkarls grav? Och vad får er att tro att jag kan hjälpa er? Ha ha..."

Tisklan skrattar lite högfärdigt men blir sedan tyst när hon inser att rollpersonerna menar allvar.

"Nåväl. Jag kanske kan hjälpa er. Men då får ni hjälpa mig. Om det går att lita på er vill säga."

Tisklan ber därefter alla vakter att lämna rummet så att endast hon, Godurond och rollpersonerna blir ensamma kvar.

"Vi har... jag har lite av ett problem. En förrädare i prästkungens tjänst rör sig i rikets innersta krets. Om ni kan finna denne orm som lyckats infiltrera hovet så ska jag hjälpa er."

Om rollpersonerna är intresserade att bli tisklans spioner i utbyte mot att hon berättar vad hon vet om Eres grav ber hon Godurond att berätta vad de hitintills vet:

- Flera hemliga skriftrullar har stulits. Information som är livsviktig för rikets säkerhet har läckt ut via prästkungen som tyder på att denne har lyckats placera en förrädare djupt i rikets innersta krets.
- Man har hittar flera blå ting som man tror tillhör förrädaren. En blå tygbit som fastnat när den klämts fast mellan dörr och karm hittades vid en skrivsal samma natt som man upptäckte att skriftrullarna var borta. Senare hittade man två blå bläckfläckar på en skriftpulpet. Tisklans administration använder svart bläck och man misstänker att det blå bläcket har använts av förrädaren när denne kopierat hemliga dokument.
- Dörrar i tisklaborgen har hittats öppna efter rådsmöten med godefamiljerna. Öppna dörrar är något som alltid varit strängt förbjudet. Därför har extra vakter satts ut om natten kring tisklans skrifthallar.
- En av tisklans främsta kunskapare mördades under nattmarknaden i ett försök att samla information om förrädaren.

Efter att Godurond gått igenom vad man vet om förrädaren anser han att det är på sin plats att ge rollpersonerna ett varningens ord:

"Tänk på att ni nu är hennes höghets anförtrodda med det ni nu tagit del av och det är inget som bör tas lätt på. Ha väldigt klart för er att om detta på något sätt yppas i något sammanhang utanför dessa väggar så kommer jag personligen att se till att ni aldrig återser dagens ljus. Det är ett löfte jag avger med stöd av Runvjiiks härskarinna. Förstått?"

Efter denna stränga förmaning ler Godurond för första gången sedan rollpersonerna lärt känna honom. Han tar åter till orda:

"För att hjälpa er att få kontakt med de olika godeätterna varav i en förrädaren måste finnas har nu en möjlighet uppstått. Ett godebröllop kommer om fyra dagar att hållas mellan godeynglingen Fwranje Weroung och godemön Eldstinn Eldtanne i ett försök att mäkla fred i den fejd som finns mellan ätterna. Tisklan är som ni förstår bjuden till bröllopet och vi kommer att se till att ni blir inbjudna som hennes personliga gäster. Er närvaro kommer knappast att märkas på det stora bröllopet om ni låter er tvagas och får på er lite godekläder. Bröllopet kommer på grund av säkerheten att hållas i Tisklaborgen. Infinn er här på morgonen så ska vi se till att ni blir representabla."

Efter detta har varken tisklan eller kammarherren något mer att säga. Rollpersonerna visas ut ur borgen och tills bröllopet kan de göra vad de vill.

MITT MÖTE MED TISKLAN (INSPIRATIONSTEXT)

Ett högt sändebud från Majnjords kung Aothwéin Culhian rapporterade följande redogörelse tillbaka till sin herre.

"Som min konung befallde har jag gjort den långa resan från vårt ädla och vackra Majnjord via Saltleden ända bort till vår västra granne Runvjiik och dess huvudstad Hriesij. Runvjiikarnas huvudstad kan på intet sätt jämföras med det fagra Majnjord och jag skäms nästan för att nämna dem i samma mening. Hriesij ter sig nästan som en förvuxen bondhåla och man kan knappt ta ett steg in i staden utan att behöva hålla sig för näsan för den odör som gatorna avger. Staden är trång, oplanerad, smutsig och illaluktande, inte helt olikt ett fattighus med horder av löskefolk, illgärningsmän, bedragare och skökor. Om inte tisklan så förutseende försett vårt sällskap med en stark vakt är jag inte säker på att vi skulle kunna ta oss genom staden med livet i behåll.

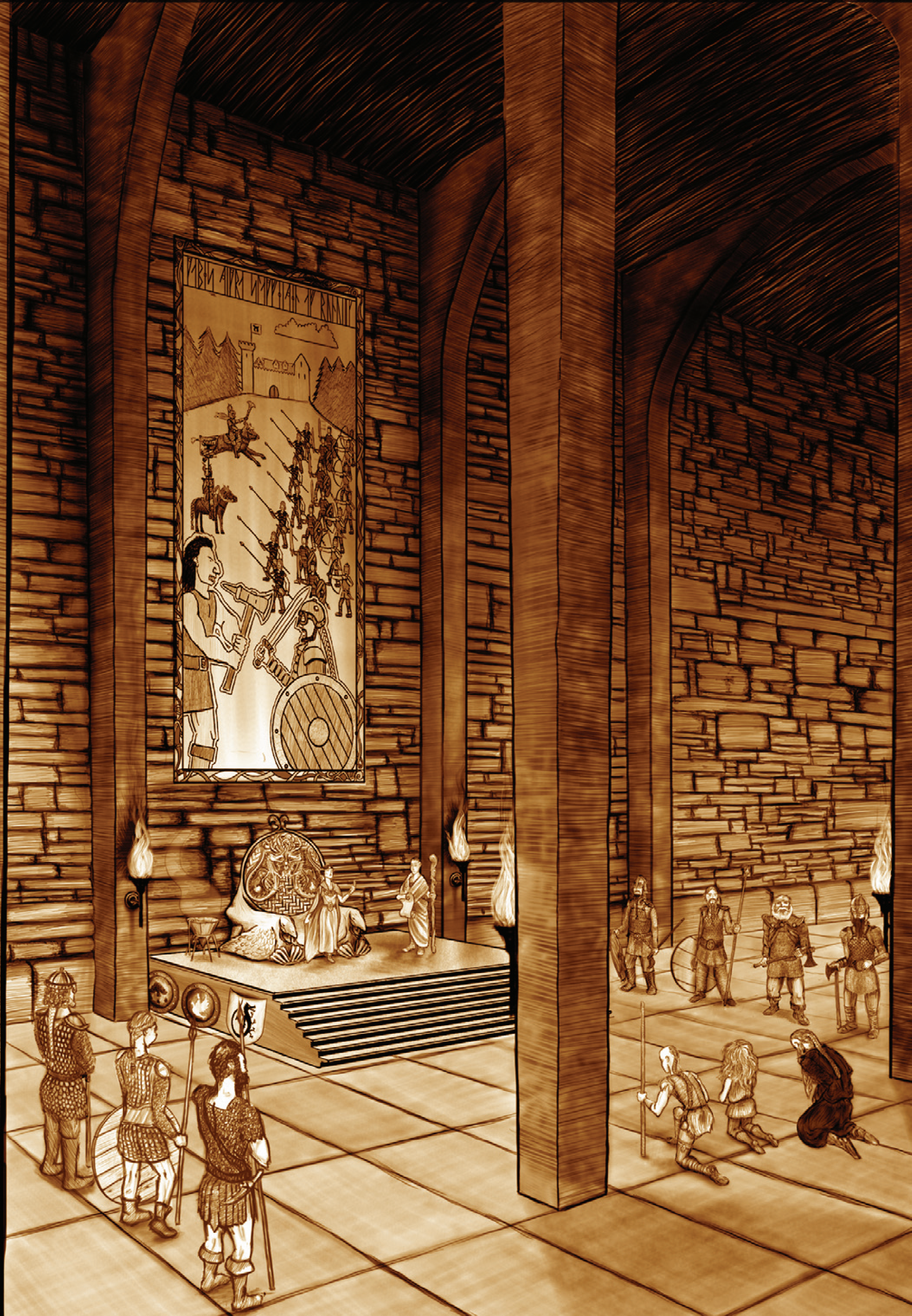
I mitten av staden finns en mindre kulle där tisklans borg med stor möda har uppförts. De sade mig att den nuvarande tisklan har spenderat stora summor för att rusta borgen men den ter sig ändå som ett enkelt förmiddagsbygge i jämförelse med Derbforgallwe. En kammarherre vid namn Godurond visade oss runt i borgen och jag måste erkänna att denne man visade mycket större vishet och goda kunskaper i etikett än vad jag förväntat mig. Godurond skulle om han hade ambitionen kunna föra sig i er min herres hov och inte göra bort sig i administrativa göromål. Han är definitivt en man vars förtroende vi måste vinna. Det kommer både Majnjord och Runvjiik att tjäna mycket på.

I slutet av rundvandringen fördes jag och den majnjordiska delegationen till en vacker tronsal där oräkneliga stenpelare med höga valv håller uppe taket. Längs med väggarna stod många mästerligt uthuggna statyer i glänsande marmor föreställande martyrer och änglar från nidendomens färgstarka historia. Jag måste rapportera att nidendomen har ett mycket större inflytande i Runvjiik än vad den har hemma i Majnjord. De sade mig att bara en av tio håller kvar vid de gamla religionerna där ostroseden är bara en av många. För att fortsätta min redogörelse av tronalen kan jag berätta att i taket hängde fem enorma järnkronor med brinnande ljus som spred ett varmt och välkomnande ljus.

Vi fördes fram genom det välklädda havet av runvjiikiska ädlingar som utgör tisklans hov till en gyllene tron med porträtterade griphuvuden. Ett mästerligt hantverk som saknar like i detta land och på tronen satt tisklan Eilin Narbonne. Hon hälsade oss med alla de artighetsfraser som seden kräver och visade oss stor ära. Hon är en kvinna i yngre medelåldern, har vackert brunt hår, liten näsa, röda läppar och en befallande uppsyn. Hon är i sanning en tiskla av gudarnas nåde, van att befalla och van att bli åtlydd. Hennes karmosinröda dräkt var av finaste siden och på huvudet bar hon en silvertiara med många juveler. Utan tvivel den legendariska klenod som tisklorna burit sedan de kom till makten i landet.

Senare samma kväll fick jag träffa tisklan för enskilda förhandlingar. Hon hade bytt kläder till en mindre formell ljusblå klänning med bladmönster i silver. Den var så vacker att den måste ha varit tillverkad av ljusalfer. Under de timmar vi samtalade blev tisklan mindre reserverad och berättade en hel del om de planer hon har för riket. Det är min rekommendation att Majnjord hjälper tisklan i dessa planer för i tisklan kan få en trofast allierad mot troll, arker och alla nidingar som försöker störta vårt rike.

Eilin Narbonne



MAKTKAMPEN 4 - WEROUNGARNAS NIDING

TIDPUNKT: 17-18 dagar efter att rollpersonerna kommer till Hriesij.

Inte många dagar efter att gnistan till inbördeskriget fått fart på den sjudande konflikten och Weroungarnas tre mest erfarna hersirer fallit för vildmannaklingor tågar prästkungen Inthéin Gavetrogen ner genom Weroungarnas hjärteland med sin här. Då deras starkaste militära ledare dräpts är de trupper och fästen som inte hunnit förbereda sig enkla mål för prästkungens rättrogna vilka intas under ett antal blodiga belägringar. De hirdmän som vägrar låta sig omvändas av prästkungens kalkbröder dräps och lämnas som föda för korparna. På resan mot godeättens fäste värvar prästkungen var tredje vapenför man på de gårdar man passerar, de flesta för att rädda sina familjer från en säker död om de skulle neka prästkungen sin hjälp.

Striden vid Weroungarnas godefäste blir jämn och hård men med sitt numerärt överlägsna manskap sköljer Inthéins krigsskara över godeättens hem och tar med sig allt i sin väg. Boskap dödas, hus sätts i brand och alla med namnet Weroung dräps där de står. Vid sidan om godeättens fyra gripryttare lyckas bara en handfull överlevare fly slakten. Gripryttarna flyger omedelbart österut och når Tisklaborgen med nyheten bara några timmar efter att godeätten fallit för prästkungens här. Ryttarna syns tydligt på eftermiddagshimlen när de glider fram över stadens hustak och rykten om vad de vill tisklan tar fart och får oanade konsekvenser. Om rollpersonerna inte "råkar" se gripryttarna med egna ögon får de så snart de når gatorna eller ett värdshus reda på det. Spekulationerna är lika många som spretiga. Följande rykte kan då läsas upp:

"Vet ni vad?! Fyra väldiga gripar med ryttare svepte in över staden alldeles nyss och det är bara Weroungarna som har sådana! Om de alla har kommit till tisklan betyder det att något stort har inträffat!"

Inthéin intar godefästet och stationerar sin huvudstyrka där inför anfallet mot Hriesij. Ner mot skogarna i öster och väster (Reijdun och Gildamor) låter han sina snabbare trupper patrullera för att hindra att någon anfallsstyrka från öster skulle ta sig upp och överraska dem. Hans spioner och spejare har alla rört sig söderut och till och med infiltrerat tisklans huvudstad för att insamla information inför den kommande belägringen. Prästkungen har gjort flera alternativa planer för erövringen av riket och skulle hans trupper mot förmodan stoppas kommer man omfördela sig och angripa huvudstaden från två håll; från salttradens östliga och västliga riktningar. I låglanden mellan godefästet och skogarna befäster man gårdar och torn med manskap och bågskyttar allt för att se till att inga resenärer kan ta sig norrut utan att upptäckas. Med sin hemliga allierade innanför Hriesijs murar har han ytterligare en överraskning för försvararna i staden. Bara de lyckas med sitt uppdrag utan att bli påkomna.

De Weroungar som inte fanns i fästet då prästkungen anföll dem finns därefter i sitt godehus i Hreisij eller utspridda i riket hos allierade och fränder. De kallas alla till tisklan för att rådslå över den svåra tid som nu kommit. Godarna i riket börjar bli oroliga och medan Weroungarna kräver att tisklan enar dem och tågar mot väster för att fria deras rättmätiga ätteland ropar andra att man skall vänta för att förhandla.

När man bekräftat prästkungens härtåg ett par dagar senare sprids en kall stämning i staden och hamstrandet av mat och dryck sätts igång på allvar. Tisklan kallar till rådsmöte och alla med krigsträning kallas in i tjänst. Missnöjet mot ädlingarna och de härskande i landet hårdnar och i kaoset som följer växer brottsligheten sig allt större.

MINDRE HÄNDELSER:

• LYNCHNINGEN
En man med vanställt utseende och puckelrygg jagas genom staden. En falsk sanningssägare har förutspått att det är den vanställde mannen som ligger bakom alla olyckor som drabbat Runvjiik. Om ingen hjälper mannen kommer han att jagas ut ur staden och hängas i närmsta ek som en förvarning om vad som väntar alla förrädare.

• DEN HUNGRANDE PÖBELN
En hungrande pöbel bryter sig in i ett sädesförråd och börjar roffa åt sig säckar med omalet säd. Tisklan har inget val än att skicka in spjuthirden som hårdhänt anfaller pöblen. Ringledarna hängs.

E. GODEBRÖLLOPET

Som tisklans gäster kan rollpersonerna själva välja i vilken roll de ska närvara vid godebröllopet. De kan agera tjänare, ämbetsmän, underhållare, ambassadörer, ädlingar eller något annat som kan passa in. När rollpersonerna anländer till Tisklaborgen på bröllopsdagen blir de hänvisade till badhuset för att tvätta och fräscha upp sig innan högtiden börjar.

Efter att rollpersonerna har tvättat sig får de ta på sig sina finaste kläder. Har de inte tillgång till rikemanskläder eller bättre får de av Godurond nya ornamenterade rikemanskläder av enkelt snitt med tillhörande mantel och bältesväska med skrivdon. De tvingas inte bära bältesväskan men den signalerar tydligt att de arbetar i tisklans administration.

Samtidigt som rollpersonerna klär sig förbereder ett tjugotal tjänare de sista dekorationerna av Weroungarnas vackra stenhus som är precis utanför Tisklaborgen. Många gäster väntas och allt måste skina och glänsa innan de första anländer.

SLP: Typisk godeättsädling man, kvinna, gode, godefru, godeättshersir, se sid. 151.

HÖGTIDEN

Trots kristider med både svält och oro bjuder godarna på festligheter, både till sig själva och till folket (bröllopet hålls innan nyheten om att Weroungarnas godefäste har fallit). Själva bröllopet hålls bakom lyckta dörrar med endast inbjudna gäster och äger rum först i borgekekyrkan med den formella ceremonin och därefter i Weroungarnas befästa hus där själva festen hålls. Weroungarnas hus ligger beläget i ena hörnet av Stentorget som finns nedanför Tisklaborgen.

För att alla i staden ska kunna ta del av festligheterna bjuds det på både bröd och vin på stadens torg och spelmän och andra underhållare har kallats in från landsbygden för att underhålla folket. Detta är vad som är brukligt när godar gifter sig men under de omständigheter mottages festligheterna med blandade känslor. De styrande kan tycka att det är slöseri med resurser som kommer att behövas senare om kriget bryter ut men hos folket glädjs man. Djupt troende gavlianer ler för att tisklan ber om det men de hängivna ostrosedstroende spottar åt bjudningen och festligheterna. I ätterna som är inblandade är många negativt inställda till bröllopet och oroliga för de eftermälen som kan komma. En spänd stämning genomsyrar bröllpet även om många är lyckliga.

Bröllopet hålls främst av säkerhetskäl i borgekekyrkan istället som brukligt är i Sangrneist. En av nidendomens präster viger Fwranje Weroung och Eldstinn Eldtanne under Gaves nåd. Han använder flertalet maktböner som befriar brudparet från onda andar, demoner och



allmän olycka. Ceremonin känns väldigt storslagen och pampig från den plats längst bak i den packade kyrkan som rollpersonerna får bevittna förrättningen.

Efter att den till synes oändliga ceremonin är avklarad beger sig tisklans utropare ner till staden och förkunnar vigseln för folket. Kort därefter vandrar alla från borgekekyrkan ner till Weroungarnas godehus för den stora festligheten. En kalkfader leder hela procession under stor pompa och ståt.

I Weroungarnas hus har man inte sparat på något alls. Fantastisk mat och dryck finns i överflöd, de bästa skalderna man känner till har kallats in och långväga hjältar berättar om sina äventyr. Över fyrahundra Weroungare och Eldtannar samlas på bröllopet och vid sidan av dem tillkommer ett hundratal gäster, tisklan och rollpersonerna inkluderade.

TISKLANS KORTA FESTDELTAGANDE

Tisklan är närvarande under festligheternas första timme men därefter avlägsnar hon sig tillsammans med de sina. Rollpersonerna får dock stanna kvar på festen. Tisklan är inte speciellt intresserad av festen utan gör bara vad hedern kräver. Hon vill inte prata eller socialisera med någon som är under godes rang. Detta gäller först och främst rollpersonerna eftersom tisklan officiellt vill distansera sig från dem så mycket som möjligt.

BRÖLLOPETS GÄSTER

De flesta av bröllopsgästerna är ädlingar som tillhör landets absoluta elit. De är främst medlemmar ut godesläkterna men även några lydgodar och hjältar syns i folkmassan, dock inga ur ätten Eindurwáarn. Gemensamt för de flesta gästerna är att de är rika, makthungriga, intrigerande, lustfyllda, egoistiska och har aldrig i behövt göra något för någon annan än sig själv. Många har sina livtjänare med sig men de håller sig undan så gott de kan och deltager inte i själva festen. Allt eftersom rusdrycker blir serverade gör sadistiska ädlingar sig roliga på sina vasaller och tjänares bekostnad. Detta beteende kan var grisigt att bevittna för rollpersoner ur underklassen.

Under kvällen avlöser underhållare varandra med allt ifrån fjaliska benslukare, carlonniska gycklare, drakeldsblåsare och inte minst rikets bästa skalder och spelemän. Den vackra och mycket omsjungna Beromydrmön Felija kommer sent på kvällen och sjunger för brudparet vilket också är festens höjdpunkt underhållningsmässigt. Felija är känd för sin stämma som sägs rivalisera med alfernas egna stjärnsångare. Hon sjunger den mycket vackra och omåttligt populära kärleksballaden "Å så flögo svanarna mot öst", och inte ett öga är torrt i salen. Därefter jublar gästerna och Felija bugar djupt, ler sitt vackra leende och avlägsnar sig från bröllopet.

Det bästa sättet att bli vän med någon på bröllopet är att anpassa sig och bli en del av detta spektakel. Om rollpersonerna agerar beskyddande mot någon stackare som plågas av sin herreman kommer de snabbt göra sig till åtlöje och i bästa fall blir de utkastade, i värsta fall blir de kastade i en fängelsehåla. Rollpersonerna inbjudan har bara ett syfte och det är för rollpersonerna att bli tillräckligt mycket vän med en godeättsmedlem så att de blir inbjudna till deras godehus så att de kan spionera om förrädaren finns i ätten. Därför kan beskyddande rollpersoner behöva svälja sina stolthet under denna fest.

Under kvällen kommer rollpersonerna att få otaliga ingångar till olika godeätter och möjligheterna är stort sett obegränsade. Detta gäller så länge som rollpersonerna spelar godeätternas spel och tar del av deras ibland råa och okänsliga lekar. Mjölkspotta är en populär lek, där man tar en stor mun mjölk ur en kanna och sedan spottar på en tjänare som står uppställd mot en vägg. Ju längre ifrån man kan spotta, desto bättre är man på leken. Leken urartar ofta och många som inte ens är med i leken tar del av den och då med annat än mjölk. Självklart är det en förnedrande lek att bli utvald till som tjänare men när goden vill ha dig säger man inte ifrån. Spöjakt är en annan lek som vanligtvis utspelas mellan ynglingar där man istället för svärd fäktas med en kort piska, gren eller annat ickeskarpt tillhygge. Detta brukar dock urarta senare på kvällarna och ofta leder det till blodspillan. Spöjakten brukar dela upp umgänget i distinkta grupper; de som låter sig bli slagna, och de som skall segra. Trots att det rör sig om lekar så är oftare statusen som styr lekens utgång snarare än skickligheten med piskan. Därutöver dansas det under hela kvällen och olika skickliga sångare får utrymme att underhålla.

Ljudnivån är hög under hela bröllopet och de flesta låter sig berusas kraftigt. Många vänskapsband binds

och de flesta verkar glada och lyckliga. Över det hela så kanske bröllopet trots allt var en god idé.

Trots ädlingarnas bisarra smak och perverterade lekar kan rollpersonerna snabbt bli en del av umgänget och om de följer godarnas oskrivna regler kan de bli inbjudna till andra festligheter redan kvällen efter. Då stundas det fest på tavernor eller i andra godehus och rollpersonerna kan snabbt knyta an till personer de kommer behöva för att leta reda på de ledtrådar som behövs för att avslöja förrädaren.

HÄNDELSER UNDER BRÖLLOPET

För att hjälpa spelledaren med rollspelandet av bröllopsfesten följer här ett antal händelser som är anpassade för rollpersonernas deltagande.

DEN GAMLE SJUKE

Under bröllopet på kvällen får den gamle Cuel Hravelsfest en faslig bröstvärk och ser onda andar komma ur skuggorna. Han skriker till i smärta och faller till golvet, skräckslagen för vad han tror är på väg att hämta honom till Blotheims mörkaste hålor. Han har länge varit sjuk och svag, trots att han varit klar i sinnet, men det är inte på något vis oväntat. Hans närmaste släktingar samlas runt honom och den unge Viling Hravelsefest tar honom i sina armar för att lugna honom.

En rollperson med en helares förmågor eller en läkekunnig kan få hjälpa honom. Cuels hjärta är svagt och han behöver vila. Om någon rollperson kan ge honom tillfällig lindring (med örter, besvärjelser eller gudomliga krafter) så blir Hravelsefestarna vänligt inställda till dem och ger sig till tals med dem, oavsett vad som hänt tidigare. Den gamla borgfrun Ingemor Hravelsfest som varit Cuels hustru i över 60 vintrar blir sorgsen och behöver stöd. Ingemor är Miruithas syssling och har alltid varit en del av godefrun Miruithas närmaste familj. Om rollpersonerna hjälper Cuel på något vis vill Ingemor gärna prata med dem för att höra vilka hennes makes räddare är. Hon är mycket tacksam och kan berätta mycket om deras ätt för rollpersonerna. Cuel var en ståtlig ryttare i sin ungdom och hon berättar gärna om hans dåd i krigen mot vildfolken i Svartliden på hans tid. Hon är gammal men både vacker och vänlig.

Tidigt morgonen därpå går Cuel hädan och sorgetid utlyses i ätten. De flesta Hravelsfestarna kan därefter ses med svarta kläden eller svarta band för att hedra sin gamle släktings död.

LEK BLIR ALLVAR

Senare på kvällen, efter middagen och diverse grymma lekar, drar två ynglingar ur Eldtannarnas och Werounganas ätter klinga mot varandra efter ett urspårat parti spöjakt. De är två unga män som är kända för sitt hetlevrade temperament och alla drar sig undan i rädsla för vad som kan ske. Med var sin godeklinga (vackra ornamenterade kortsvärd, samma värden som kortsvärd fast ofta gjorda med en eller flera vapenegenskaper) börjar de kämpa med livet som insats.

Deras mödrar skriker till i förskräckelse och en bror till en av dem slänger sig fram för att hindra de båda och blir svårt skadad med ett hugg över ryggen. Det hela ser ut att bli ännu värre, när en av de äldre ämbetsmännen på festen höjer sig röst över de andra:

"Sluta! I Gaves namn sluta nu tuppar, släpp edra vapen innan ni fängslas!"

Ingen ingriper dock och rollpersonerna kan göra en fantastisk insats för att rädda liv och bröllopet i sig. Om de skulle bryta in och lyckas avväpna kämparna blir folk glada över att ingen mer kom till skada. Stämningen därefter blir kall mellan de två ätterna, men festligheterna fortsätter. Om ingen mer kom till skada kommer både representanter ur båda släkterna fram och tackar dem efter att tumultet lagt sig. Rollpersonerna bör bjudas in till respektive släkt om några dagar för samtal i en mer lugn och sansad miljö.

Om en av ynglingarna skadas eller dödas blir rollpersonerna ansedd som konspiratörer mot de drabbade och hyllade som fränder av den som klarade sig. Detta kan bli svårt att göra något åt men bör ändå få utrymme i äventyret. Rollpersonerna kan i så fall få förklara sig och be om ursäkt (Tala Röna med Silvertunga) för att slippa bli fiender med dem. I så fall godtas ursäkten men de betraktas ändå med misstänksamhet i fortsättningen.

Övriga parter på bröllopet som tisklans gäster (hjältar och hovfolk som lever i hennes borg), Hravelsfestarna, hjältar från fjärran, blir imponerade av rollpersonernas mod och händelsen bidrar till ett förbättrat rykte i deras led.

SLP: Två godeynglingar, se sid. 151.

DEN KÄTTJEFULLA ÄNKAN

Strax efter de tolv vitklädda brudmöernas fagra dans sätter sig alla till bords för att ta del av den läckra bröllopsmiddagen. En av rollpersonerna (spelledaren väljer den som passar bäst) får inte plats kring det trånga bord som de har blivit hänvisade till. Den utstötte tvingas istället söka sig till ett bord närmare brudparet och hamnar slutligen vid den glada änkan Aine. Rollpersonen hinner knappt sätta sig ner förrän Aine räcker fram en tennbägare med skummande öl. Hon höjer själv sitt vinglas och ber att få skåla till *"En glader fest i goda vänners lag"*. Därefter sveper hon sitt vinglas och tecknar åt rollpersonen att göra samma sak. Aine är i 40-års åldern och ser fortfarande mycket bra ut. Det kan mest bero på att hon bara har fött tre barn och att hennes man, Bohje den tjocke, åt ihjäl sig förr förra vintern. Enligt traditionen har Aine nu sörjts färdigt sin man, även om hon mest

var glad för slippa den drummeln, och nu känner hon att tiden är inne för lite älskog med en yngre kraftfull svenne.

Hennes offer är rollpersonen ifråga och under middagen kommer hon tre gånger att försöka förföra denne. Första gången kommer hon att berömma rollpersonens kläder och berätta hur ståtlig han ser ut, hon kommer smeka rollpersonens axlar och ställa en ström frågor om rollpersonens härkomst och levebröd. Andra gången har Aine fått i sig rätt mycket vin och är betydligt oblygare av sig. Hon kommer smeka rollpersonens lår och viska i örat hur vacker och stark hon tycker han är. Tredje gången har Aine hunnit bli ordentligt drucken och oblygt lägger hon sin hand över rollpersonens lem och berömmer dess styrka och kraft. Hon frågar sluddrande om det inte är dags att leta sig bort från festen till en plats där de båda kan lära känna varandra.

Om rollpersonen vägrar att låta sig förföras av Aine blir hon sur och kommer senare under festen att förföra en annan ung herre med fjunigt bockskägg som mer än gärna går till sängs med en erfaren kvinna. Låter rollpersonen sig förföras av Aine väntar en svettig timme i en trång kammare. Efter akten och åter tillbaka på bröllopsfesten introducerar Aine helt oväntat rollpersonen för Bwerund Weroung. Det visar sig att Aine är godesonens kusin och hon undrar om inte Bwerund är i behov av en stark krigare i sin hird och pekar på rollpersonen. Bwerund svarar att så är fallet och om rollpersonen är intresserad så kan han besöka godesonen kommande dag för att visa sin skicklighet med svärd och sköld. Om rollpersonen sköter sina kort väl kan detta möte leda till att denne mycket väl anställs av Bwerund till dennes hird. Exakt hur detta gestaltar sig är upp till spelledaren att bestämma. Aine kommer rollpersonen att inte se till mer. Nästa dag resor hon hem till sin gård för att fostra sina tre barn till morgondagens ledare.

BITTRA FÖRLORARE

Under en sen timme kan någon av rollpersonerna (alla får slå ett färdighetsslag (Lönndom), den förste som lyckas får ta del av händelsen) höra hur några av Eldtannarna misstror sina nya släktingar för falskspel. Två äldre morbröder till Brahelmer Eldtanne har länge tvivlat på Weroungarnas lojalitet och duglighet, mest för att de alltid hörs under tisklans riksråd men aldrig lever upp till sina åsikter.

Rollpersonen råkar röra sig eller sitta nära de två berusade morbröderna Bjermund och Sirfred som under en halvtimme spyr galla över ätten Weroung. De tror sig tala helt i ensamhet och talar med öppet hjärta. Följande rykten kan snappas upp av de två:

- Gavgards hersirer var spioner för prästkungen, inget annat. De dräptes för att de ville bryta med sin hemlige furste.
- Gavgard och hans närmaste står Ovus närmast och bryr sig varken om tisklan eller Runvjiik.
- Eldtannarnas rikedom och förankring bland landsbygdsfolk sticker Weroungarna i ögonen. Om de istället för att hetsa till krig hade dykt upp på de handelsråd man bjudit in dem till skulle de kanske inte vara så fattiga och snarstuckna.
- Man har minsann hört att Weroungarna liksom prästkungen har nekat tisklan skatt. Ve dem!

Beroende på vad rollpersonerna gör kan de få fördelar i sina förhandlingar och sociala samspel med någon av de två ätterna. Att berätta om skvallret för någon av de ledande i endera ätten kan ge en bonus på +3 i försök att ställa sig in där. Hos Eldtannarna ses det som man skyddar deras rykte genom att få tyst på ryktesspridare, och rollpersonerna tas emot som allierade, dock med viss misstänksamhet. Bjermund och Sirfred har länge setts som bakåtsträvande nidingar i släkten och detta får Brahelmer Eldtanne att skicka iväg dem till en gård långt norrut på deras marker. Om de konfronteras tillsammans med rollpersonerna kommer de bli deras fiender för resten av livet och även om de är gamla kommer deras hat fortsätta ner genom generationerna.

Om rollpersonerna istället berättar för Weroungarna vad de hört, kommer de bli tackade som betrodda, och om de inte redan bjudits in av Weroungarna på festmåltid en kväll senare i veckan kommer de nu bli inbjudna. Bwerund tackar dem för att de låter dem låna deras öron för att alla godar och tisklor behöver sådana bra tjänare. Några veckor senare får rollpersonerna höra att de två morbröderna dräptes av en grupp rövare när de reste någonstans. Rollpersonerna kan lätt räkna ut varför och vem som gjorde det men Weroungarna nekar sin inblandning.

DEN UNGA MÖN

Under kvällen blir den eller de av rollpersonerna som ser minst runvjiikiska ut närmade av den unga mön Siobann Swaalhimmer. Hon är en ung lydgodemö med rötter i Majnjord som lever i Hriesijs hovliv under Weofalta Nordskimmers beskydd. Den unga Siobann är mycket fascinerad av världen och inte minst andra trosuppfattningar, kulturer och folk - något som den visa Weofalta sett till att odla hos ungmön.

Siobann frågar rollpersonerna mycket om vilka de är, varifrån de kommer och vad deras familjer sysslar med och kan ta upp flera timmars sällskap om det vill sig väl. Siobann är mycket vacker och skön (Karisma +4) och har ett fantastiskt trevligt sätt. Rollpersoner som samtalar med henne får svartsjuka blickar från andra ynglingar under kvällen.

Siobann är också ganska naiv (16 år gammal i hovlivet får man inte mycket praktiska kunskaper och erfarenheter) och kan lätt bli förälskad i någon ung, stilig och

ädel rollpersonsyngling. Oavsett hur det blir med den saken är hon mycket frågvis och vill veta allt varifrån de kommer till deras framtidsplaner. Med himlande ögon drömmer hon sig bort när rollpersonerna svarar.

Om någon av rollpersonerna gör riktiga närmanden mot henne kommer hon först vara något avvaktande, men kan under kvällen charmas om "rätt" rollperson lyckas med att förföra henne. Hennes ideal är ståtliga, modiga mittländare som inte har anammat nidendomen. Viktigare för henne är en man som är intresserad av världen och att se annat än hovlivet i Hriesij, vilket gör att hon med större sannolikhet (+3 på slaget för Förföra) väljer en lärd men modig person framför en skrytsam krigare utan intresse för det skrivna ordet (-5 på samma slag). En sådan person måste dock vara ädel eller beryktad och inte av folket. Dock kommer hennes beskyddare Weofalta kliva in tillsammans med sina fottjänare och hon skulle se att gnistor skulle uppstå och därefter ta med sig Siobann för att de skall kunna hänge sig åt deras kvällssamtal istället.



Faktum är att Siobann precis initierats i yggväktarna genom Weofalta, men känner ännu till för lite för att egentligen veta vad de sysslar med. Men hon är Weofaltas ögon och öron och vid deras återkommande kvällssamtal berättar Siobann för sin beskyddarinna om rollpersonerna om de berättat något som rör trollkarlen Ere, hans grav eller lergöken. Yggväktarna kan med Siobanns eventuella information stärka deras misstankar att rollpersonerna är de som Reithwyr faktiskt drömt om. Det känner dock inte Siobann till.

DEN NERVÖSE MANNEN

Mitt under bröllopet får någon av rollpersonerna syn på en ung man som ser nervös ut. Han sitter stilla för sig själv och stärker sig med kryddad mjöd som han dricker i stora manliga klunkar. Mannen verkar inte deltaga i de glada samtalen runt omkring honom utan ser ut att vänta på något. Mycket riktigt kommer en budbärare fram med en liten lapp som överlämnas till mannen. Budbäraren får ett glimrande silvermynt i belöning och skickas sedan iväg. Mannen försöker så dolt som möjligt att läsa lappen vilket går fort. Ett lömskt leende sprider sig på hans läppar och samtidigt som han sveper det sista av mjödet stoppar han lappen innanför sin tunika. Därefter reser han på sig för att lämna festsalen.

Om rollpersonerna intresserar sig för mannen och hans lapp finns det två saker de kan göra. Det första är att försöka stjäla lappen från mannen och det andra är att förfölja mannen. Att stjäla lappen från mannen är inte så svårt som man kan tro. Mannen har druckit ganska mycket under festen och det är trångt i festsalen. Någon av rollpersonerna skulle kunna stöta ihop med mannen när denne försöker lämna rummmet och försöka stjäla lappen ifrån honom. Rollpersonen måste lyckas med ett mycket lätt (+5) färdighetsslag (Lönndom, fördjupningen Ficktjuveri ger +3) för att komma åt lappen. Bara ett fummel gör att mannen upptäcker vad rollpersonen håller på med då dennes hand fastnar innanför tunikan. Kommer rollpersonerna över lappen kan de läsa följande på röna: "Möt mig omedelbart på taket. W."

Den nervöse mannen heter Argar Silverplog och är av ätten Godwaar som är en lydätt under godeätten Weroung. Argar är en man som förälskat sig i Welofina den fagra av det mäktiga handelshuset Beromydr. Det enda problemet är att Welofina redan är gift, om än olyckligt, och att deras kärlek är förbjuden. Argar har dock lyckats förtrolla Welofina med vackra ord och hon är nu lika förälskade i honom som han är i henne. De har båda kommit överens om att smita undan under bröllopet och för första gången omsätta sin kärlek i lust. Welofina är det som skickat lappen med en trogen budbärare till Argar. Planen är att mötas på taket av Weroungarnas hus och därefter bege sig in i ett av tornen.

Om rollpersonerna förföljer Argar kommer han att bege sig upp på taket och där mötas av en kåpklädd späd figur vars ansikte inte kan ses under huvan. De två samtalar en kort stund och beger sig därefter in i ett av tornen. Av takets vakter syns inga till (Welofina har mutat dem att hålla sig borta för en stund) och allt tycks vara övergivet. Om rollpersonerna beslutar sig för att förfölja Argar och den kåpklädda som givetvis är Welofina kommer de att ta de två på bar gärning. Argar kommer då förtvivlat på sina bara knän att be rollpersonerna att visa diskretion och Welofina försöker samtidigt muta dem med en vacker guldring. Om Welofinas man får reda på vad som hänt kommer han att kräva Argars huvud på ett fat. Welofina kommer också att straffas hårt för sin svåra synd.

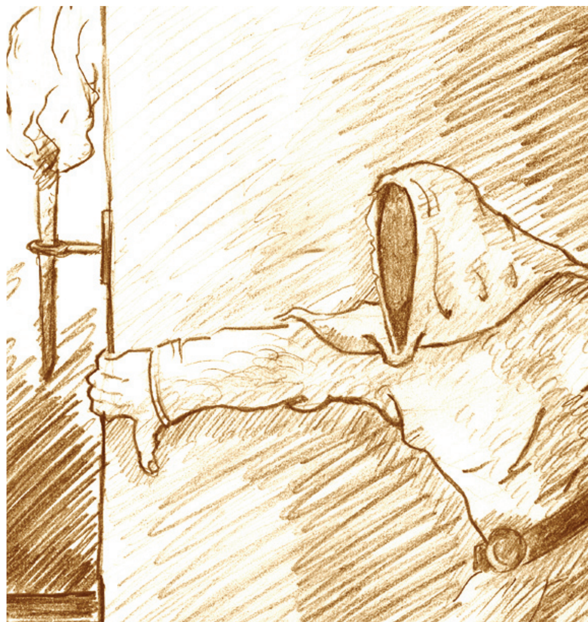
Oavsett om rollpersonerna avslöjar de två eller håller deras förhållande hemlig så vet de ingenting som kan hjälpa dem. De är bara två djupt olyckliga människor som försöker fylla hålet i sina hjärtan med sin förbjudna kärlek. Deras öden vilar helt i rollpersonernas händer.

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

I delmoment F förutsätts det att rollpersonerna har blivit vänner med minst en godefamilj. Om detta inte har lyckats så måste rollpersonerna först lösa det innan de kan börja jaga den förrädare som tisklan bett dem finna. I värsta fall, om de gjort sig fiender med en godeätt, eller bara inte kunnat göra sig vän med dem, kan man utge sig för att vara underhållare eller fjärran hjältar. Då kan de be att få komma in i de olika godehusen och få berätta om dåd och nyheter från avlägsna platser, något som de flesta är ganska medvetna om och intresserade av. Det är dock viktigt att spelledaren håller isär godeätterna då de alla har både allierade och fiender bland sina likar. Läs därför mer om godeätterna i appendix 1 och gör anteckningar så att de kan gestaltas på ett trovärdigt sätt.

F. FÖRRÄDARENS SPÅR

Som gäster hos en godeätt kan rollpersonerna försöka sig på att luska runt i deras hus efter ledtrådar som kan avslöja vem förrädaren är. Spelledaren behöver verkligen inte vara snäll och låta det vara lätt att samla ihop de bevis som rollpersonerna behöver för att få tisklans hjälp. Eftersom det är tre godefamiljer som kan vara konspiratörerna så kommer rollpersonerna eventuellt behöva göra ett antal besök hos de olika ätterna för att dels bygga förtroende men också få tid att snoka runt utan att skapa misstankar. En gode är en av rikets finaste och viktigaste personer och dennes vilja är för det mesta lag, så länge det inte bryter mot tisklans påbud, religiösa seder eller traditioner. I Runvjiik är det bara tisklan som kan beordra dem att göra något men även hon har sina begränsningar. Därför kan det ta flera kvällar och nätter för rollpersonerna att bygga det förtroendet de behöver ha för att kunna leta efter de ledtrådar som kan finnas i husen. Det är bara på natten eller kvällen som rollpersonerna kan leta runt relativt ostörda utan att bli påkomna då godefolket och deras vakter sover eller är trötta, ibland även berusade.



SPELLEDARENS FÖRBEREDELSER

Som spelledare kan detta delmoment vara ett svårt parti att spelleda så det kan vara till hjälp att förbereda sig en smula. Skriv ner några egenskaper hos rollpersonerna som kan nyttjas i godeätternas sällskap och ta en diskussion med varje spelare kring dessa. Gör det klart för spelaren att de själva får vara proaktiva i sitt rollspelande och att bra initiativ bör ge bonusar i sociala situationer. Att vinna en godes tillit är inte lätt och det krävs inte bara direkta gåvor eller underhållning för att göra dem intresserade, man måste också ta del av diskussioner och intressera sig för deras situation. Tänkbara bra samtalsämnen kan innefatta:

- Bröllopet som hölls [Tala Röna]
- Det stundande inbördeskriget [Skötsel Krig]
- Prästkungen [Religion Nidendomen]
- De andra godeätterna [Kulturkännedom Mittland]
- Tisklan och hovlivet [Kulturkännedom Mittland]
- Ättens och egna dåd och oförrätter [Underhållning]

Dessa är lätta ämnen för rollpersonerna att komma på och skulle inte spelarna göra det själva kan spelledaren ge dem en hjälpande hand. Färdigheterna som nämns är sådana som spelarna kan nyttja i dessa situationer och gott rollspelande bör som sagt ge en bonus. Lyckade slag i dessa situationer bör motsvara en övernattning hos goden som kan utnyttjas för ledtrådsletande. Tänk på att alla rollpersoner kan försöka om de vill. Misslyckande innebär dock att personen i fråga inte lyckades få goden särskilt intresserad, vilket betyder att de inte får spendera natten där som gäster. Om flera rollpersoner misslyckas än som lyckas blir intrycket likadant för hela gruppen, det vill säga att ingen får sova över. Om däremot fler lyckas än som misslyckas blir godens intryck starkt och positivt, vilket tillåter dem att sova över.

Efter mycket socialt rollspelande bör rollpersonerna lyckas ta sig in i Hravelsfestarnas godehus och få stanna över. Fram tills dess hittar de inga ledtrådar hos någon av de andra godeätterna, dock kan de få ta del av en massa skvaller (se ryktestabellen på sid. 32-33) som inte behöver ha någon betydelse för det fortsatta äventyret. Det behöver dock inte spelarna känna till.

ATT FINNA LEDTRÅDAR

I godehusens skrifthallar befinner sig vanligtvis deras skriftmästare tillsammans med sina tjänare vilket gör de svåra att undersöka på dagtid (-7 på alla Rörlighets- och Lönndomsslag i syfte att leta efter ledtrådar). På kvällen kan rollpersonerna lättare smyga omkring (-1 på samma färdighetsslag) då folk äter och dricker, i vissa fall måttlöst. På natten när alla sover är det dock enklast, vilket inte ger några modifikationer på färdighetsslagen.

Med minst tre lyckade färdighetsslag (Lönndom) kan rollpersonerna söka igenom ett godehus skrifthall. Ett

för att ta sig dit osedd, ett för att söka igenom skrifthallen osedd (och för att hitta dokumentet) och ett för att ta sig därifrån. Dessutom kommer rollpersonerna behöva lyckas med minst ett färdighetsslag (Läsa och skriva Röna) för att kunna identifiera dokumenten efteråt. Tänk på att förräderi bestraffas hårt (i vissa fall med döden) så de måste vara försiktiga så att de inte blir påkomna.

Om rollpersonerna blir påkomna eller tagna på bar gärning måste de snabbt kunna förklara sig och ge ett vettigt skäl till varför de snurrar runt i godehuset där de inte får vara. Här kan färdigheten Tala Röna med fördjupningar som Silvertunga, Ormtunga och Bestickare komma till nytta. Spelledaren får avgöra vad som gäller i dessa situationer beroende på om rollpersonerna stöter på en köksspringpojk, en stalltjänare, en kammarpiga, en hirdvakt, en gode eller vad det nu kan vara.

MAKTKAMPEN 5 - EN FALSK HÄRSKARINNA

TIDPUNKT: 21-23 dagar efter att rollpersonerna kommer till Hriesij.

Efter att man är säker på att Weroungarna faktiskt inte har något kvar av värde i sitt gamla land och att prästkungen intagit deras befästningar påbörjas upprustningen av Hriesijs försvar. Samtidigt börjar fler krigsflyktingar anlända från väster och som svar påbörjas en matransonering. Under tiden tredubblas priserna på värdshus och liknande. Icke bofasta invånare tvingas till tiggeri och slummen då de flesta som äger sina hus inte kan försörja fler än sina familjemedlemmar när matpriserna skjuter i höjden.

Upplopp, skadegörelse och brottslighet blir allt vanligare, och minoritetsgrupper utsätts dagligen för våld och värre ting. Ännu värre blir det då rykten sprids från flyktingarna att prästkungen har utropat tisklan till riksförräderska och kätterska. Ryktena oroar de välbärgade i staden och en segregering mellan rika och fattiga blir allt mer tydlig. Grupperingar som är tisklan blint trogna smutskastar de som inte tagit ställning ännu. Folk är rädda och det märks. Tisklan varken syns till eller hörs av på flera dagar. Offentliga bestraffningar för mindre brott ökar lavinartat i antal och det gamla godeföraktet bland löskerfolk övergår på många håll till renodlat hat.

Att prästkungen tågar mot Hriesij är man på det klara med men när når han staden? Många väljer att fly landet och ännu fler försöker sätta sina nära och kära i säkerhet. Den stora frågan är var man bäst kommer undan det stundande inbördeskriget? Godarna gör sina sista vapenföra trupper stridsberedda. Dessutom påbörjas en slutgiltig rekrytering av manskap på stadens torg. Först sker rekryteringen mot några kopparpenningars sold men därefter börjar folk bli mer eller mindre tvångsrekryterade. Ämbetsmän kallas ner till de tält på torgen där rekryteringarna sker och de noterar i stora rullar vilka som värvats.

Tisklan ordnar med sina härförare och krigsrådgivare och börjar samordna trupperna i krigstält både på torgen, i tisklaborgen och utanför. Ungefär 6 stridsberedda mannar av tio är nu i tjänst.

Alla förstår nu att inbördeskriget står vid porten.

__MINDRE HÄNDELSER:__

• ARBETSKRAFTREKRYTERING
Tidigt på förmiddagen en dag går stadsvakten genom staden och tvångsrekryterar alla män som inte redan arbetar med stadens försvar. Alla män eskorteras därefter till utsidan av den gamla muren för att gräva diken, hugga ner spetsade pålar och föra in stora stenar som kan användas av katapulterna i staden. De byggnader i förstaden som finns närmast muren bränns eller rivs ner till stor förbittring.

• TISKLAN ÄR DÖD
Ett falskt och envist rykte i Hriesij säger att tisklan har blivit mördad. För varje dag som går och ingen har sett till tisklan vinner ryktet nya öron. Till slut går det så långt att tumult uppstår och stadsvakten får komma och hårdhänt få stopp på oroligheterna. För att inte ryktet ska få fäste igen blir fem betrodda hantverkare och handelsmän eskorterade till Tisklaborgen för att bekräfta att tisklan lever. Vilket de också gör när de kommer tillbaka och ett odrägligt lugn lägger sig över staden under några timmar.

SAMMANSVÄRJNINGEN

Trots tisklans välvilja och lojalitet gentemot ätten har ett missnöje slagit rot i Hravelsfestarnas hus. Miriutha är visserligen en god gavetroende och en ädel kvinna men under flera år har hennes relation med tisklan fallit i kyla, främst på grund av tisklans (i Miriuthas ögon) favoriserande av ätterna Eldtanne och Weroung. Detta är inte bara något inbillat för exempelvis Weroungarnas framgångsrika spannmålshandel har gjort att Hravelsfests skattkistor mer eller mindre tömts. Dessutom har de vid flera tillfällen lämnats ensamma mot de vildfolksstammar och troll som härjar Svartlidens södra skogsbryn och som drabbats deras gårdar hårt trots att man i tidigare riksråd enats om att bistå varandra med hjälp i detta. Hravelsfestarnas känsla av att de har blivit övergivna och lämnade av rikets andra makthavare har därför fått ett djuplodat fäste, inte bara hos godeätten utan även hos deras lydgodar, ryttmästare och gårdsfolk på deras land.

Sedan lite mer än ett år tillbaka har Miriutha i största hemlighet initierat kontakt med en spion i tisklans hov. Denna förrädare träffade hon under en hovtillställning och med ömsesidiga känslor grundades en sammansvärjning som Miriutha svor i blod över. Hennes två yngsta söner tog snabbt del av den, liksom hennes tre brorsbarn och några äldre ättemedlemmar som alltid bistått henne med råd och visdom genom åren. Till dem fick de en kalkfader i Sangrneist till sina led, samt en vapenmäster ur tisklans hird.

Förrädaren i tisklans administration är den ansvarige skattmästaren Wigwyld. I åratal har han sett hur tisklan och hennes hov har slösat bort rikets resurser på nöjen och lyx medan folket har lidit. Wigwyld som ursprungligen kommer från ädla men fattiga förhållanden har med åren blivit förbittrad till den gräns att han vill se en ny härskare på Runvjiiks tron.

När Miruitha eller de andra konspiratörerna i ätten inte befinner sig i Hreisij skickar förrädaren Wigwyld hemliga bud till Osterbrug (Hravelsfestarnas godefäste) som berättar om tisklans aktiviteter och de hemligheter som han lyckats ta del av. Då godefrun Miriutha inte alltid varit på plats i Osterbrug har de sammansvärjda vidarebefodrat dessa bud mellan varandra, under mycket hemlighetsmakeri förstås. En av dessa budbärare är den stackare som rollpersonerna kommer att finna under nattmarknaden.

Miruitha vidarebefodrar informationen i kodade och sigillförslutna skriftrullar till prästkungen som lovat godefrun stort inflytande i hans riksråd. Miruitha hoppas på tre platser för Hravelsfestarna i rådet, dessutom vill hon att sonen Ugwor blir rådets överhuvud.

DE SAMMANSVÄRJDA

Miriutha Hravelsfest ... Godefru av ätten Hravelsfest. Ledaren.
Wigwyld Skattmäster ... Tisklans skattmästare. Förrädaren.
Frydmarr Gråfot ... En av Hravelsfests skrivare. Budbäraren.
Uwgor Hravelsfest ... Miruthas son.
Théngor Hravelsfest ... Miruthas son.
Beogar Hravelsfest ... Uwgors och Théngors kusin.
Guthreid Hravelsfest ... Uwgors och Théngors kusin.
Ingra Hravelsfest ... Uwgors och Théngors kusin.
Berthund Ulvabane ... Miriuthas svåger.
Ilmarund Hravelsfest ... Miriuthas farbror.
Garamund Gavgneist ... Kalkfader i Sangrneist.
Hordefred Bitterklinga ... Vapenmäster i tisklans hird. Beogars vän.
Prästkungen ... Ränksmidesmästaren.

DE SAMMANSVÄRJDAS PLAN

Planen är kort och gott att störta tisklan. När rollpersonerna kommer in i bilden (det vill säga när äventyret kommer till den punkt att de börjar infiltrera godeätternas hus för att finna de bevis) börjar de sammansvärjdas planer ta en allt mer konkret form. De ser en möjlighet att kunna avsätta tisklan med våld om så krävs när inbördeskriget bryter ut, även om de helst ser att hon faller under prästkungens fana. Därför har de börjat samordna vissa planer eller "nycklar" som de kallar dem. Planerna är händelseförlopp de sammansvärjda själva kommer att implementera under prästkungens anfall. Går allt som det ska kommer tisklans sammanslutning att falla samman och dra med sig henne i fallet.

Miruitha blev vid ett tillfälle nära på avslöjad men lyckades i sista sekunden värja sig från att uppdagas som en konspiratör. Hon lyckades motbeskylla de som höjde rösterna mot henne och hennes ätt, vilket fick ryktena att klinga av. Någon hade hört talas om att hon hade ingått ett förbund med prästkungen och spred detta till de högättade i Hriesij. Som tur var var källan opålitlig och ryktesspridaren straffades som lögnare och förrädare i en brinnande grop.

En av nycklarna som de sammansvärjda tänker använda är att lamslå Hriesijs försvar under en eventuell belägring och detta har Uwgor och Beogar tillsammans med Garamund och Hordefred ansvarat för. De har förankrat arbetet i en samling inhyrda orädda missdådare som vid en given signal ska öppna två av portarna vilket kommer kräva en omgruppering av tisklans försvar samt en enorm tur för att klara upp. Ledtråden som rollpersonerna kan komma att finna beskriver en av dessa nycklar, dock med andra ord. Det är denna informationen, tillsammans med den stackars Frydmarr som rollpersonerna måste få tag på.

Fler nycklar har redan satts i bruk och flertalet väntar på att få användas. Dessa kommer dock inte ha någon effekt på detta äventyret.

HOS ELDTANNE

Eldtannarnas hus är det största av de tre godeätternas stadshus och består egentligen av fyra rundtorn som är sammankopplade av en kraftig fästning. En port vetter mot samma lilla torgplats som Weroungarnas hus och Tisklaborgen vetter mot. Detta ger ätten en god överblick över både vän och fiende som skulle närma sig.

Längs med godehusets yttre väggar löper bågskyttegluggar som också släpper in lite dagsljus. Övriga rum upplyses med oljelampor förutom förråden och sovsalarna som inte har någon fast belysning.

VÅNING 1

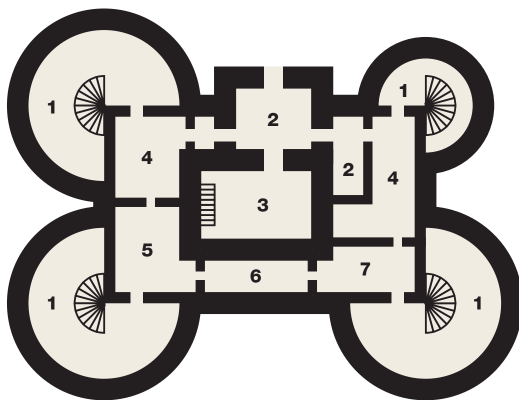
Välkomsthall, försvarsverk och tjänarnas kammare. Efter att man passerat den väldiga ytterporten kommer man in i en välkomsthall. Den leder i sin tur in till en vapenkammare på höger sida och en portsal på vänster sida. Båda två används då besök anländer till huset som inte kan eller får släppas vidare in. Stolar och bord samt en eldstad finns i portsalen. Vidare från de två sidorummen kommer man in i tjänarkammarna med sovplatser och mycket av husets förvaring, förråd och vapenhallar. Från dessa kan man ta sig ut i rundtornen som är husets försvar. Skottgluggar för bågskyttar finns där samt runda trappor som leder upp till tornens andra våning. Genom de bemannade vakttornen kan man bara nå våning två om man tillhör godeätten, dess lärda tjänare eller vakthirden.

I möteshallen finns en trappa upp till godehusets viktigaste rum - godesalen med tillhörande vaktkammare. I möteshallen finns vackra gobelänger och statyer längs med väggarna och rummet är upplyst av en järnkrona med vaxljus i taket. Två av godeättens hirdmän står alltid vakt här och ingen släpps upp utan tillstånd från en högättad eller från ättens livtjänare. Trappan till våningen ovan är den som brukas av familjen och deras gäster, medan rundtornen brukas av vakthirden.

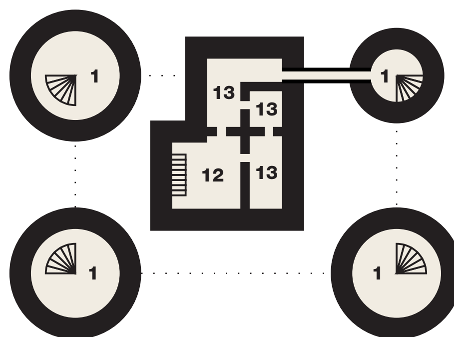
VÅNING 2

Sällskapssal, tronrum, vaktkammare och matsal. Godesalen på våning två är ett samlingsrum med två större eldstäder och endast två dörrar vilka leder ut till ett vaktrum som är sammankopplat med det nordvästra rundtornet och matsalen som brukas av tjänarna och gästerna i huset. Godesalens inredning är vacker, och stenväggarna och pelarna är klädda med trädekorationer som beskriver händelser ur ättens förflutna. Det mest iögonfallande snideriet är den vackra trätavlan bakom den vackra godetronen på rummets södra vägg - vilken beskriver hur deras ättefader Eosgir Beowáal gick levande ur en Loskraman. Snideriet är extraordinärt hantverk och flera hundra år gammalt och gjordes av en tronländsk träsnidare som tack för ättens gästfrihet då hantverkaren var på genomresa. Sedan dess har den prytt godesalens vägg och är något som alla hantverkare känner till i staden. Det sägs att tavlan skänker ätten tur i ärenden som rör vanligt folk, något som Eldtannarna ler hemlighetsfullt åt. I godesalen finns ett tiotal större bord utspridda med tillhörande bänkar, alla tillverkade och ornamenterade i

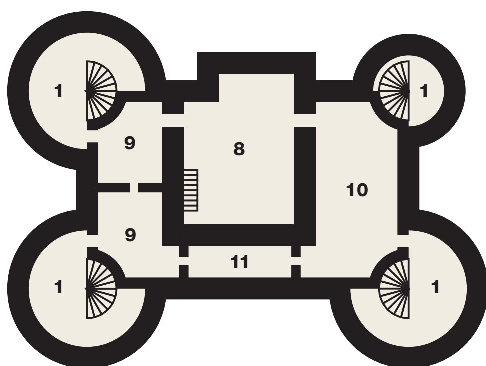
Eldtannarnas hus



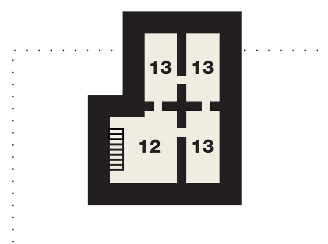
Våning 1 (bottenvåningen)



Våning 3



Våning 2



Våning 4

1. Rundtornen och försvarsverk
2. Portsal
3. Möteshall
4. Tjänarkammare
5. Kök
6. Förråd
7. Vapensal
8. Godesalen
9. Vaktkammare
10. Matsal
11. Sovsal
12. Trapphall
13. Godeättens kammare

---

röd Reijdunrönn. Salen används främst till större fester men också för ättens egna sällskapskvällar. Tjänarna vistas i regel inte i salen.

Matsalen är enkel och huserar hela husets tjänare och vakthird och brukas även av lägre ättade gäster som stannar under längre tid. Från matsalen kan man nå det sydöstra rundtornet, men inte det nordöstra och vakthirden passerar rummet då och då. I rummets södra del finns en dörr till en sovsal för godehusets viktigare tjänare, såsom borgmästaren, skrivmästaren, hovskalden, kammarherren och så vidare.

Vaktkammarna på husets västra sida är utrustade för både träning och vila, vilket inkluderar en avskärmad del med sängar, tunnor med mjöd och vatten och en liten träningsinhägnad som kantas av tjocka rep för att hålla kombattanterna på en plats. Väggarna i dessa salar är prydda med troféer och sköldar som godeättens krigsmän gjort sig förtjänta av. Bland annat hänger där ett uppstoppat griphuvud som en av ättens sedan länge döda hersirer dräpte.

VÅNING 3

Godeättens bostäder och försvarsverk. På tredje våningen, som man bara når via den stentrappa som löper från möteshallen och godesalen på första och andra våningen, ligger godeättens bostäder. I trapphallen kan man nå två av rummen tillhörandes två av ättens familjer och en privat kammare som bara dessa har tillgång till. Rummen är alltid bevakade av någon ur vakthirden, även nattetid.

För närvarande brukas den privata kammaren inte till något mer än som förråd för diverse rikedomar och skatter, dock utan någon större säkerhet än de lås som dörrarna till de privata kammarna utanför har. I kistor och lårar kan man hitta vackra statyer från tronland, silversmide från Silvtrunder, säckar med mynt från hela Trudvang och askar med ädelstenar.

Från det norra rummet kan man nå en liten stenbro med bröstvärn till nordöstra stentornets tak där en trappa leder ner som en eventuell flyktväg. Trots att bron ligger på tredje våningen är det mer än femton meter ner,

och den som skulle falla ner skulle otvivelaktigt gå en bister död till mötes. En bågskytt vaktar bron även under fredstid.

Längs med de yttre väggarna löper mindre stenfönster som man kan luta sig ut igenom för att blicka ut över staden. Få andra byggnader är högre och utsikten är fantastisk.

VÅNING 4

Stentornet. Godefamiljens översta våning huserar godefamiljens innersta skara när de är på besök i staden. För närvarande Brahamer Eldtanne och hans barn med familjer. Vanligtvis sker detta oftare på vinterhalvåret än på sommaren men sedan förra året då svälten blev påtaglig är det alltid minst en av godens barn familjer här. En vakthird bestående av minst två mannar sitter alltid i trapphallen som leder ner till våning under.

Den innersta kammaren är också godefamiljens mest skyddade rum, och inhuserar en skriftpulpet med tillhörande bokhyllor och skriftdoningar, några mycket sköna stoppade soffor, en öppen eldstad som brukas på vinterhalvåret, skåp med serveringsfat och kannor, instrument och annat som gör livet skönt för dem.

ATT SÖKA LEDTRÅDAR HOS ELDTANNE

Om rollpersonerna ger sig i lag med Eldtannarna för att leta reda på bevisen som tisklan efterfrågar är det biblioteket på fjärde våningen den plats som de borde söka sig till. Ingen annanstans förvarar de skriftrullar eller böcker och detta kan tjänarna berätta om de skulle bli tillfrågade. Tänk på att det är ganska misstänksamt att ens förhöra sig vart goden skulle förvara hemliga dokument så rollpersonerna bör vara försiktiga.

Eldtannarna har dock inget som ens i närheten kan användas som bevis för ränksmiderier mot tisklan men detta krävs det ett lyckat färdighetsslag (Lönndom) för att komma på medan man söker igenom biblioteket. Om och när rollpersonerna lyckas smyga sig in i deras innersta kammare på fjärde våningen finner de snabbt att inget av intresse finns där. De får helt enkelt söka sig till någon annans godes hem för att finna det de är ute efter.

HOS WEROUNG

I Hriesij har de tre godeätterna tillsammans med flertalet andra rika familjer och individer fått bygga sig sina hem i stadens inre ring. Weroungarnas hus restes för över tre hundra år sedan och räknas som ett av de viktigare där vid sidan av Tisklaborgen. Helt i sten i fyra våningar med en förstärkt grund är huset mer en liten borg än ett hus i vanlig mening. Godehuset ligger precis vid vägen som leder upp till Tisklaborgen från Stentorget. Med sin huvudport, en bastant dubbelport med mycket kraftiga järnbeslag, på hörnet mot den lilla torgyta som bildas precis framför tisklaborgens egna port, blir Weroungarnas närvaro i huvudstaden självklar för alla som besöker tisklan. En handfull av deras egna hirdmän står alltid vakt utanför och från balkongen på andra våningen hänger deras standar vajandes i vinden.

VÅNING 1

Välkomsthall och tjänarnas kvarter. Längs med hela bottenvåningen som är förstärkt med kilpelare hela vägen runt löper meterhöga bågskyttegluggar var tionde fot för att husets försvarare lättare ska kunna försvara byggnaden. Huset restes av en tronländsk byggmästare och detta faktum är något som ätten gärna stoltserar med om någon undrar. Innanför porten kommer man in i en ankomsthall med fem alkover på varje sida vari statyer är resta över gamla godar ur ätten. En vacker tronländsk matta löper från salens början fram till trappan som löper upp till andra våningen som brukar vaktas av ytterligare två hirdmän. Genom en mindre dörr precis till vänster när man kommer in kommer man in i tjänarnas och hirdmännens sovkammare. Genom ytterligare en dörr i rummets bortre ände kommer man till husets matsal och sist kök och förråd. Här brukar det finnas minst en handfull tjänare som arbetar med något av husets alla bestyr.

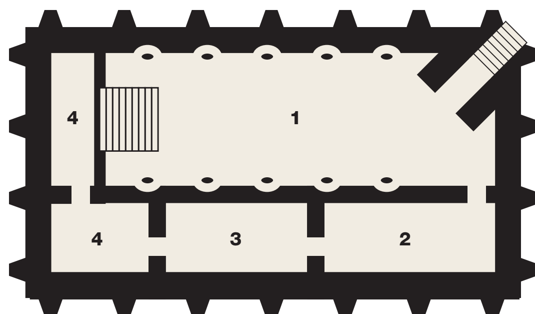
VÅNING 2

Sällskapssal och tronrum. På andra våningen, som skjuter ut något från den första, har man en stor sällskapssal klädd i vackra gobelänger, troféer och vapen, som används som middagssal för släkten när de har besök eller bjuder till fest (som vid godebröllopet). Ett stort u-bord med plats för mer än 200 gäster avslutas med godens tron några meter innanför balkongen. Stolar finns längs med väggarna och två större eldstäder, en vid i vardera långsida. Vanligtvis brukar ättens vakthersir vara placerad här, med fyra av deras bästa vakthundar. På nattetid sover hundarna i salen tillsammans med en hirdman, men tas ut regelbundet i staden och framför allt i inre ringen. När ytterporten öppnas på bottenvåningen brukar de ge skall, vilket är ett gott trygghetstecken tycker ätten. Längst in i salens hörn, på varje sida av godetronens plats, löper en stentrappa upp till gallerigången som löper runt salen och kopplar ihop den med våningen ovanför.

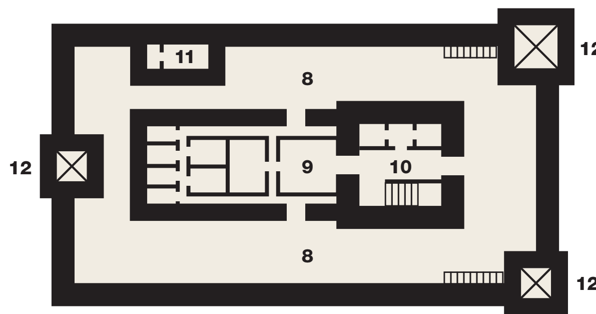
VÅNING 3

Godeättens bostäder och försvarsverk. På tredje våningen, som egentligen är andra våningens tak, och ett stenhus som är rest därpå, finns det gott om utrymme att spatsera runt för en nypa luft, men också för att försvara huset över det bröstvärn som löper längst med våningens kant. Här har ätten också hirdmän dygnet runt, en handfull i normala fall men betydligt fler, så många som ett tjog eller fler, under krigstider. Eldklykor och ett mindre förråd med utskjutande hirdkur är utplacerat för att vakterna skall kunna vara där året runt, dygnet runt. I husets kortända reser sig ett väldigt stentorn som är hälften så

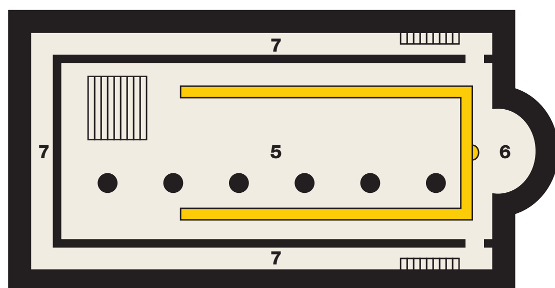
Weroungarnas hus



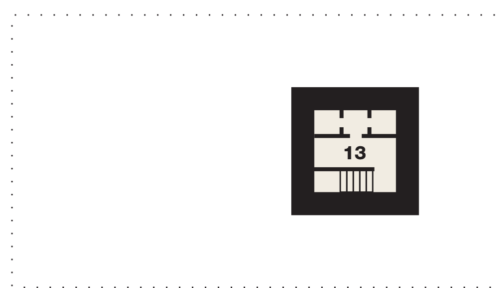
Våning 1 (bottenvåningen)



Våning 3



Våning 2



Stentornet

1. Välkomsthall
2. Tjänarnas kammare och sovsal
3. Tjänarnas matsal
4. Kök och förråd
5. Sällskapssal och tronrum
6. Balkong
7. Galleria med utsikt över tronrum
8. Tak, försvarsverk och bröstvärn
9. Godeättens bostäder
10. Stentornet och godens kammare
11. Takförråd och hirdkur
12. Torn
13. Stentornets tak och översta försvarsverk

---

brett som huset självt, och bildar byggnadens fjärde och översta våning med sitt tak och försvarsverk. Inne i huset finns godefamiljens riktiga bostäder och gästrum. I stentornet har goden själv sin och sin närmaste familjs kammare, sin livhirds kammare och skattkammare och skrifthall. Alla rummen här kräver nycklar för att komma in i och det är något som bara godeättsmedlemmarna och deras närmaste vakter och tjänare har. Från stenhuset kan man komma in i tornet och barrikadera sig och flera förråd finns på insidan för en långvarig belägring. Enda vägen in i tornet är genom tredje våningens yttre takport och genom stenhusets ingång. Stenhuset har vackra glasrutor i färgat glas, mönstrat efter ättens stordåd genom tiderna, med stormluckor på utsidan och järngaller på insidan. Taket är av koppar och skimrar i gryningsljuset långt bort i fjärran. Längs med bröstvärnet finns tre torn, ett större placerat direkt över ingången på hörnet två våningar ner, ett mindre i andra hörnet, och ett torn på andra kortsidan av huset.

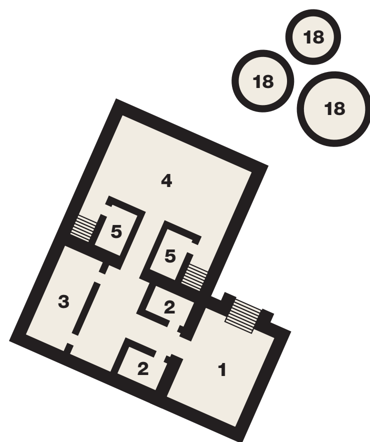
VÅNING 4

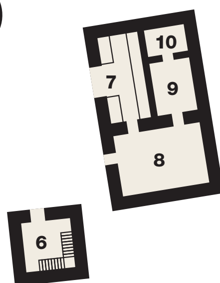
Stentornet. Fjärde våningen huserar ättens rådssal, ytterligare ett vakttorn och ett vapenförråd. Dessutom har tornet ett hemligt rum som bara goden själv, godens arvtagare och dennes skattmästare känner till. Denna hemlighet har gått i arv från far till arvtagare under generationer. En trappa fortsätter upp till dess tak (som egentligen bildar en femte våning) där ättehusets högst belägna försvarsverk är placerat. En stor ballista är monterad på ett stativ och en slunga med vevmekanism är monterad och riktad ner mot stadens nedre delar. Tornet har liksom bottenvåningen bågskyttegluggar på dess fyra sidor och är en mycket bra utkikspunkt. Man ser milsvida omkring och Weroungarna är bland de första som kan se en antågande fiende i fjärran.

ATT SÖKA LEDTRÅDAR HOS WEROUNGARNA

Även hos Weroungarna kommer rollpersonerna att kamma hem noll. Biblioteket finns på tredje våningen, inne i stentornet som goden nyttjar för sin egna familj och för sina personliga gäster och nära vänner (dock inte för rollpersonerna). Weroungarna har dock fler bokhyllor och hyllfack för skriftrullar, vilket gör att rollpersonerna får spendera dubbelt så lång tid som hos Eldtannarna för att söka igenom rummet (ett extra lyckat färdighetsslag (Lönndom) krävs för att inte bli påkomna).

Hravelsfests hus





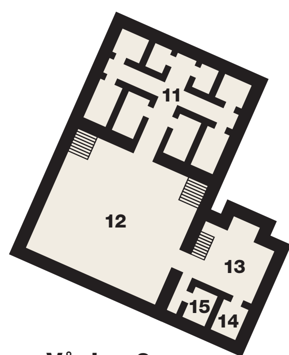
6

16
17

6

Våning 1 (bottenvåningen)

Våning 3



6

Våning 2

1. Välkomsthall
2. Vaktkammare
3. Kök
4. Ättekammare
5. Förråd
6. Vakttorn
7. Stall
8. Förråd
9. Vinkällare
10. Ryttarkammare
11. Gästkammare
12. Godesal
13. Sällskapssal
14. Sovsal
15. Bibliotek
16. Godeättens kammare
17. Godens privata kammare
18. Spannmålssilo

HOS HRAVELSFEST

När rollpersonerna väl kommit till Hravelsfestarnas hus kan de med tur och skicklighet hitta de ledtrådar de behöver för att komma vidare. Hravelsfests hus är det minsta av de tre godehusen i inre ringen men kräver ändå en ansträngning för att kunna genomsökas.

Hravelsfests hus är ett trevåningsstenhus, dock kraftigare än de flesta andra hus i staden och väl tilltaget. Till huvudbyggnaden tillhör ett vakttorn, stallar, förråd och tre väldiga spannmålssilos. Gården som bildas mellan byggnaderna är ofta belamrade av handelsmän och vagnar från både stadens handelskvarter men också långt bortifrån. Det är alltid kommers där och de rikaste köpmännen syns ofta i porten till godehuset.

VÅNING 1

Välkomsthallar, vaktkammare och kök. I bottenvåningen kommer man in i en välkomsthall prydd med godesköldar från deras lydgodar och krigsbyten genom åren. Hallen är alltid bemannad av en handfull ur godens hird som enkelt kan larma resterande vaktstyrka från de innerliggande vaktrummen. Mellan dessa rum finns en rad skottgluggar som kan utnyttjas vid en eventuell attack. Från välkomsthallen kommer man sedan in i en korridor som leder en förbi husets kök och vaktkammare till en ättekammare med bredvidliggande förråd som vaktas av ytterligare manskap. Från ättekammaren, som är rikligt utsmyckad med gobelänger och vackra stenstatyer, löper sedan två trappor upp till andra våningen. Ättekammaren används ibland som festsal för mindre betydelsefulla tillfällen. Att ta sig genom bottenvåningen till andra våningen osedd är praktiskt taget omöjligt.

Vakttornet utanför har en stor och kraftig ekport som är järnförstärkt och huserar huvuddelen av godeättens hird i staden. I tornet leder en trappa upp till andra våningen. På varje våningsplan finns det skottgluggar för bågskyttar att försvara huset med.

Stallet är enplans men helt byggt i sten och har två ingångar. Den ena är en bred dubbeldörr i granträ som leder in till spiltorna som i sin tur leder in till ett förråd som också har en egen ytterdörr. Loftet i stallet har en väldig sovsal som husets tjänare delar på, något som fått annat fint tjänarfolk att kalla Hravelsfestarnas tjänare för *"stallarna"*, något som inte är särskilt populärt. Förrådet innehåller till mestadels handelsvaror som ätten ännu inte sålt vidare till köpmännen i staden men även viner och

annat än spannmålet de förvarar i silorna. Innanför förrådet kommer man till ett separat vinförråd som i sin tur leder in till ryttmästarens Headros kammare, som basar över godens stallar.

VÅNING 2

Godens salar och gästkammare. Från ättekammaren kommer man upp till husets största rum, godesalen. Här hålls det gästabud, fester och sällskap efter de härskandes tycke. Salen är prydd liksom välkomsthallen och ättekammaren med vackra konstverk men här finns framför allt massor av snidade stolar och bord, ett par eldstäder och smala fönster som släpper in ljus. På rummets södra vägg sitter godens tron upphöjd på ett lågt men brett podium med plats för att ett honnörsbord. På den östra väggen når man genom ett väldigt stenvalv godens trapphus med balkong över husets port (som också nyttjas vid försvar), dennes privata kammare, skrifthall och ytterligare ett gästrum avsett för finare gäster.

VÅNING 3

Godeättens personliga kammare. Från trapphuset kommer man upp på översta våningen där godefruns närmaste familj huserar. Där trappan slutar tar en trång gång vid där man finner två bastanta dörrar. Den vid trappans slut leder in till två sovkammare som vanligtvis används av Miruithas barn och deras familjer. Den andra dörren leder in till godefruns egna kammare och brukas bara av henne med följe.

ATT SÖKA LEDTRÅDAR HOS HRAVELSFEST

Skrifthallen på våning två är det rum där rollpersonerna kan finna det bevis som kan föra dem vidare i äventyret och leda dem till den information som kan fälla förrädaren. Trots allt arbete med att försöka hålla sammansvärjningen hemlig har Miruitha inte sett till att hålla sina hemliga dokument mer säkra än att förvara dem i sin skrifthall. Den nås genom en vanlig dörr som antingen kan forceras med våld eller som kan dyrkas upp eller låsas upp för den som lyckas ta nyckeln av kammarherren Borvid.



Det blå sigillet i skrifthallen

I en undangömd, olåst kista finner den letande en skriftrulle av slitet pergamentläder. Sigillet är i blått vax och är brutet, något som gör att det skiljer sig från övriga skriftrullar i kistan. Däri finner den som läser en passage med följande text (spelledaren lämnar över spelhjälpmedel 1 till spelarna):

> *Kära Godefru*
>
> *Om ni lovar att hålla en port öppen för mina förkämpar då tiden är kommen lovar jag er en plats i Gaves nya rike då den otrogna hyndan har fallit. Giv mig bud på nattmarknaden som brukligt, att ni emottagit denna önskan och kännedom om vilken port det rör sig om, så giver jag er en förvarning innan riket renas. Tänk på att Gaves ögon även sannskådar de rättrogna.*
>
> *I.*

Det som åsyftas i texten är självklart den populära nattmarknaden, men ännu finns ingen knuten till namn i skriftrullen. Det faktum att man misstänker att Hravelfest konspirerar mot tisklan räcker inte som bevis. Rollpersonerna behöver antingen finna ytterligare dokument som avslöjar mer om sanningen eller finna någon som vet mer. Via skriftrullen bör rollpersonerna förstå att på nattmarknaden brukar några av konspiratörerna träffas för att byta information med varandra. Skriftrullen är undertecknat med ett "I" vilket står för Inthéin Gavetrogen som är prästkungens riktiga namn.

För en rollperson som inte är läskunnig kan det blå sigillet ändå bli en varnande signal från de misstankar som tisklan berättade om innan, se sidan 50.

Spåret de hittar i Hravelsfests skrifthall bör leda rollpersonerna till nästa nattmarknad och jakten på budbäraren.

JAKTEN PÅ BUDBÄRAREN

Nästa nattmarknad hålls fyra dagar senare, läs mer om nattmarknaden på sidan 32, och rollpersonerna kan besöka den efter eget tycke. Nattmarknadens huvudgata, som i folkmun kallas för månglargatan, är ganska lång och svår att överblicka under nattens kommers. Hundratals handlare kommer dit och slår upp provisoriska stånd bredvid och utanför de rikare handlare som äger lokalerna längs med gatan. Facklor och oljelampor kastar gyllengult sken i myllret och trots att det är natt kan man höra musikanter och sagoberättare som försöker trollbinda förbipasserande.

Totalt löper gatan 300 meter från början till slut så rollpersonerna måste placera ut sig vid bra platser för att kunna spana efter misstänkta personer. Det finns trappavsatser (ger +3 på försök att hitta någon i folkvimlet) som löper upp till vissa hus övervåningar som man kan

klättra upp och ställa sig på men vissa är redan upptagna av handlare som lättare vill få överblick över sina potentiella kunder. På ett par andra ställen finns det tunnor och lårar (ger +1 på att hitta någon) man kan klättra upp på. Det viktiga att tänka på är att det är svårt att hitta någon i folkmassan så man måste fundera på exakt vad man ska leta efter. Här är några tips:

- Ensamma personer som står länge på samma plats och väntar på någon. De flesta på marknaden är i rörelse eller så står de och pratar med någon.
- Ensamma personer som träffar en annan ensam person. Folk som uppför sig på ett hemlighetsfullt sätt.
- Huvklädda personer eller sådana som inte vill synas.
- Budbärare med bud i handen.
- Någon rollpersonerna känner igen från godebröllopet.

Om rollpersonerna kan specificera något i denna stil så bör de få en bonus på +3 när de spanar efter misstänkta personer. Dessutom kan rollpersoner med erfarenhet av den undre världen anlita gatupojkar som kan hålla utkik. Beroende på hur många som anlitas (pojkarna kostar 1 km/styck) krävs ett lyckat färdighetsslag Undre Världen med en plusmodifikation med +1/pojke för att man ska lyckas övertala dem att ställa upp. En gatupojke som lyckas får sedan meddela en rollperson som kan ta upp jakten. Vid ett fummel så tar gatupojken fel på en person, och rollpersonerna får istället konfrontera en oskyldig.

KONSPIRATÖRERNAS MÖTE

Under nattmarknaden kommer två av de sammansvärjda för ett kort ögonblick träffa varandra på nattmarknaden. Den ene är kalkfadern Garamund Gavgneist som har fått ett bud från prästkungen som ska överlämnas till Miriutha Hravelsfest. Garamund kan dock inte utan misstankar överlämna budet själv och därför används en mellanhand. Frydmarr Gråfot är mellanhandens namn och det är honom som Garamund möter upp på nattmarknaden. Frydmarr kallas internt för budbäraren för att han ofta får göra långa resor med bud från godefrun.

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

Det är av största vikt för äventyrets fortsättning att rollpersonerna först upptäcker Garamund Gavgneist och Frydmarr Gråfots korta möte och sedan lyckas fånga Frydmarr levande. Dock får det inte kännas givet på förhand att rollpersonerna kommer att lyckas med detta så därför måste spelledaren spela ut hela registret och övertyga spelarna om att fasttagandet av Frydmarr kan bero på ett enda tärningskast.

FLYKT I NATTEN

Garamund och Frydmarr möter varandra vid ett stånd som säljer grönsaker. Under ett kort men synligt ögonblick räcker kalkfadern över en skriftrulle som budbäraren snabbt stoppar innanför jackan. Detta bör rollpersonerna upptäcka med ett färdighetsslag (Lönndom). Efter överlämnandet försvinner Garamund in i folkhavet. Han bör komma undan men om rollpersonerna på något mirakulöst sätt lyckas fånga honom kommer han inte att säga något, bara under tortyr kommer han att uppge Frydmarrs namn och endast hans.

Frydmarr står efter överlämnandet ensam kvar en stund vid grönsaksståndet innan han börjar vandra mot ätten Hravelsfests hus. Om rollpersonerna förföljer Frydmarr eller försöker fånga honom kommer han att upptäcka dem och börjar fly. En vild jakt börjar.

Frydmarr vet att ett hårt straff väntar honom om han blir tagen på bar gärning med hemliga dokument från prästkungen. Troligast kommer han att bli torterad tills han avslöjar allt han vet och därefter kommer han att halshuggas offentligt. Därför gör han allt i sin makt för att komma undan rollpersonerna.

Som tur är för rollpersonerna är Frydmarr varken vigman eller snabbfotad. Jakten kräver dock sin man och otränade rollpersoner kan få svårt att hålla tempot.

SLP: Budbäraren Frydmarr, se sid. 151.

INFÅNGANDET AV FRYDMARR

För att hinna ikapp Frydmarr måste den som jagar lyckas med tre färdighetsslag (Rörlighet). Två misslyckade slag i rad betyder att den som jagade tappar bort Frydmarr och ger upp jakten. Rörlighetslagen modifieras beroende på rollpersonerna förflyttning. För varje snäpp över eller under 10 m/s ger en modifikation på 1. *Exempel: En rollperson med en förflyttning på 14 m/s har +4 på alla färdighetsslagen medan en rollperson med en förflyttning på 8 m/s har -2 på alla färdighetsslagen.*

För att göra jakten lite mer underhållande kan spelledaren använda sig av denna tabell för att avgöra var Frydmarr försöker fly.

1T6

1. Frydmarr springer in i en folkmassa och försöker skaka av sig rollpersonerna. Ett lyckat färdighetsslag (Lönndom) avslöjar en genväg som ger +3 på Rörlighetsslaget.
2. I sin iver att komma undan sliter Frydmarr ner en stor trave lådor som blockerar vägen för rollpersonerna. De som har fördjupningen Höjdhopp eller Längdhopp har +3 på Rörlighetsslaget.
3. Frydmarr jagas in i en gränd som slutat vid ett plank. Han klättrar över planket och fortsätter sin flykt. De rollpersoner som har fördjupningen Klättrarvana har +3 på Rörlighetsslaget.
4. Med hjälp av några väl placerade tunnor lyckas Frydmarr hiva upp sig upp på ett tak. Han flyr sedan över några hustak innan han hittar en trappa som leder ner till gatunivå igen. De rollpersoner som bär tyngre rustning än härdat läder får -3 på Rörlighetsslaget.
5. I panik hoppar Frydmarr ner i det stilla vattendrag som flyter genom Hriesij. Vattnet är bara midjehögt så

ingen riskerat att drunkna men de rollpersoner som har fördjupningen Simma har ändå +3 på Rörlighetsslaget tack vare sin vana att vara i vatten.
6. Frydmarr springer in på ett värdshus och ut genom bakdörren. När rollpersonerna kommer till bakdörren har Frydmarr blockerat den med en tung tunna. Rollpersonerna måste tackla upp dörren för att kunna fortsätta jakten. Den som tacklar dörren måste ha ett positivt värde på det exceptionella karaktärsdraget Styrka eller så har samtliga rollperson som jagar budbäraren -3 på Rörlighetsslaget.

Om rollpersonerna lyckas hinna ikapp Frydmarr drar han en dolk för att försvara sig. Han är dock som sagt ingen krigsman och kommer att ge upp striden om han får mer än 5 kroppspoäng i skada. Om en lucka i striden uppstår (någon av rollpersonerna slår ett fummel eller liknande) kommer Frydmarr att ta chansen att fly igen. Denna gång krävs det dock bara ett lycket Rörlighetsslag för hinna ifatt honom.

SKRIFTRULLEN

När Frydmarr väl är oskadliggjord kan rollpersonerna ta den överlämnade skriftrullen ifrån honom. Även denna är förseglat med ett blått sigill men detta är obrutet. Bryter rollpersonerna sigillet kan de läsa följande text (spelledaren lämnar över spelhjälpmedel 2 till spelarna):

> *Kära Godefru*
>
> *Gaves ljus kommer att helga er blodslinje då hans rättrådighet kommer att rena riket från all smuts. Tack för edert svar, porten kommer väl till hands. Ha den öppen vid gryningen då våra dimhorn ljuder över staden. Se till att hålla eder till handlingsplanen, och sätt de sista skeendena i rörelse. Vi kommer snart få bevittna hyndans död, och Den Ende Gudens seger.*
>
> *I.*

Detta är det bevis som rollpersonerna har letat efter. Med hjälp av Frydmarrs vittnesmål har de alla bevis de behöver för att avslöja de sammansvärjda. Han kommer nämligen att sjunga som en näktergal när glödande järn närmar sig hans nakna skinn. Men det vet inte rollpersonerna förrän de överlämnar honom till tisklan tillsammans med de skriftrullar de kommit över.

FÖRHÖR AV FRYDMARR

Om rollpersonerna inte tycker att skriftrullen är tillräckligt med bevis kan det hända att de själva vill förhöra Frydmarr. Han har föga att sätta emot psykiskt och har en mycket låg smärttröskel. Exakt vad som krävs för att Frydmarr ska börja tala är upp till spelledaren att avgöra men det bör inte vara speciellt svårt. Speciellt om rollpersonerna hotar med att bryta hans fingrar eller något liknande. När rollpersonerna väl knäckt Frydmarr kommer han att avslöja allt han vet och i stort namnge alla i sammansvärjningen. Frydmarr har levererat bud under lång tid och har därför stor kunskap om de inblandande även om han inte vet själva huvudplanen.

SAMMANSVÄRJNINGENS SISTA STRID

Rollpersonerna kan när som helst släpa Frydmarr till tisklan och utkräva sin belöning. Om de gör det utan att göra några säkerhetsåtgärder, det vill säga helt öppet, kommer Hravelsfestarna att göra vad de kan för att stoppa dem. Garamund Gavgneist eller någon annan har upptäckt vad som hänt och inser nu att komplotten är riktigt illa ute. Med Beogar Hravelsfest i spetsen för rollpersonerna plus 4 vapenföra karlar försöker man ta kontroll över situationen. Innan rollpersonerna når Tisklaborgen kommer de att bli omringade av män med dragna vapen. Beogar träder fram och ber rollpersonerna att lägga ner sina vapen och snällt och lydigt följa med honom. Frydmarr eskorteras snabbt till en gränd av två män och dräps där för sitt förräderi.

Om rollpersonerna ger sig utan strid eskorteras de till Hravelsfestarnas hus där Miruitha Hravelsfest väntar på dem. Därefter förs rollpersonerna till stallet där de torteras för att avslöja vilka de är, vem de arbetar för och vad de har fått reda på. Givetvis kommer rollpersonerna att göra motstånd mot denna behandling men om de inte kan slå sig fri kommer de aldrig att se dagens ljus igen. Beogar kommer att dräpa dem och mata grisarna med deras kroppar. Äventyret avslutas i så fall här.

SLP: Beogar och hirdmännen, se sid. 151.

G. ÅTER HOS TISKLAN

Efter flera veckors mödosamt intrigerande i godarnas sällskap bör rollpersonerna ha funnit tillräckligt med bevis som de kan presentera för tisklan. De bör ha kommit över de två skriftrullarna med blått sigill och infångat Frydmarr eller så har de misslyckats helt. Oberoende på hur sökandet efter förrädaren går kommer rollpersonerna troligast att söka upp tisklan på nytt för att antingen få den belöning de blivit lovad (platsen för trollkarlen Eres grav) eller för att erkänna sitt misslyckande.

LYCKAT UPPDRAG

Om rollpersonerna lyckas bekämpa Beogar och hans kumpaner eller om de i hemlighet för Frydmarr till Tisklaborgen blir de omedelbart eskorterade till tronsalen där tisklan tar emot dem.

Tisklan är först lite världsfrånvänd och svårkontaktad men då rollpersonerna visar upp sina bevis som pekar ut Hravelsfestarnas intrigerande med prästkungen reser

hon sig från sin tron i all sin prakt och skriker ut sin vrede i ett avgrundsvrål. När Frydmarr ser hennes vrede kastar han sig vid hennes fötter och ber om nåd. Han nämner även att skattmästaren Wigwyld är förrädarens vid tisklans hov. Tisklan beordrar därefter att Wigwald ska arresteras och att Frydmarr ska föras till tortyrkammaren där "ordentliga" förhör kan hållas. Efter detta palaver lugnar allt ned sig för ett ögonblick. Tisklan tar därefter till orda:

"Nåväl, ni hittade den lömska ormen till slut. För det är jag er tacksam... Ni kan gå nu! Seså, iväg! Jag har andra viktigare ting att göra."

Tisklan viftar därefter bort rollpersonerna med handen och ser lömsk ut. Om rollpersonerna protesterar och kräver att tisklan ska hålla sin del av avtalet och berätta var trollkarlen Eres grav finns svarar hon:

"Tyvärr, mina fränder, kan jag inte hjälpa er. Jag vet inte var graven finns. Jag behövde hjälp och ni erbjöd er. Ni förstår säkert, det handlar om rikets överlevnad... något så mycket större än en grav. Men ni gjorde Runvjiiks folk en stor tjänst. Man kommer att lovsjunga era namn när allt är över om det nu är någon tröst."

Hon ler i mjugg och nickar till. Många vakter omringar rollpersonerna som därefter blir eskorterade ut ur borgen. Rollpersonerna bör inse att våld mot tisklan inte kommer att leda någonstans. Hennes åtta bågskyttar på stenbalkongen i tronsalen har pilar lagda an och är redo att fälla vemhelst som skulle attackera deras härskarinna. Dessutom måste rollpersonerna besegra tisklans livhird för att komma åt henne.

MISSLYCKAT UPPDRAG

Om rollpersonerna misslyckades med sitt uppdrag får de möta en mörksinnad tiskla i hennes tronsal. Hon känner knappt igen dem först men frågar sedan:

"Var är förrädaren? VAR är förrädaren? Nah... oduglingar. Ni kunde inte ens fånga en ynka råtta fast jag gav er en ädlings passage in i godarnas liv och leverne? Försvinn ur min åsyn, jag har annat viktigare att tänka på."

Rollpersonerna blir därefter utslängda ur borgen på samma sätt som vid ett lyckat uppdrag. Protesterar rollpersonerna höjer tisklan rösten:

"Vad menar ni med att stjäla min dyrbara tid? Försvinn sade jag eller vill ni smaka på kättingarna i fängelsehålorna?"

UTSLÄNGDA FRÅN TISKLABORGEN

Efter att ha blivit utslängda från tisklaborgen bör en viss villrådighet uppstå. Vad ska rollpersonerna göra nu?

MAKTKAMPEN 6 - BLODSTÅGET MOT HRIESIJ

TIDPUNKT: 25-28 dagar efter att rollpersonerna kommer till Hriesij.

Efter en dags vila i Weroungarnas ätteborg tågar prästkungen österut för att erövra Hreisij från den kätterska tisklan. Precis som ryktena gjort gällande är det ett övermäktigt härtåg han kommer med och vid blotta åsynen flyr gårdsfolk hals över huvud.

Inthéin har på vägen ner samlat på sig en stor skara reservtrupper och lättare spjutbärare från de gårdar man skövlat och när de når rikets huvudstad är de nästan trefalt så många som tisklans och hennes allierades egna trupper är. Som tur är skyddas de av stadens bastanta stenmur, dess krenelering och dess torn, alla bemannade med hennes mest välrustade krigsmän.

Innan Inthéin Gavetrogen syns vid slätternas norra horisont har tisklan ingen riktig krigsplan formad, hon anar att han kommer försöka inta staden men hon har ingen aning om hur många hans trupper är eller hur välrustade de är. Detta gör många krigsmän i Hriesij oroliga och arga. De anser att hon inte skött sin roll som rikets härskarinna särskilt väl då huvudstaden hotas. Någonstans i bakhuvudena har många makthavare hoppats på att allt faktiskt är ren ryktesspridning och att det inte finns någon riktig sanning i dem, något som kommer visa sig kan bli ett fatalt misstag.

Bland godarna är det bara Weroungarnas splittrade skara som hetsar till en konfrontation utanför staden men de får inga av de andra godefamiljerna med sig. Eldtanne och Hravelsfestarna har sedan Weroungarnas fall skickat bud hem för att inhämta alla trupper de kan avvara. Lite förstår de då att rikets existens, i dess nuvarande form, vilar i deras händer. De flesta av deras lydgodar, från rikets alla hörn, anländer dag efter dag för att stärka leden i staden. Hravelsfestarna spelar dock ett rävspel som ingen annan än de själva och prästkungen känner till.

Några löshirdhersirer ställer sin manskap till tisklans förfogande, mot löften om riklig betalning både före striden och efter den. Urdurs kajor är ett östligt sådant band som huserar i och upptar hela värdshuset Gyllendroppen som ligger vid Stentorget. De är en härdad samling krigsmän som sett hela östra Trudvang och få är de som vågar sig nära värdshuset i rädsla för att dräpas. Mårdhundarna är ett annat band, och håller till i några övergivna handelsbodar inte långt ifrån Gwindatorget. De är kända för sina svarthänder och dulgadråpare och ryktet säger att de betalats väl för att hålla prästkungens kunskapare borta från porthusen.

Vid ankomsten till Hreisij stannar prästkungens här en dryg halvfjärding från stadens norra port, och sätter upp ett stridsläger på Silferkullen, den högsta åsen längs med vägen norrut. Därefter skickar han bud till tisklan med en fanbärare med order att överge tronen och överlämna sig utan motstånd för rannsakning inför Gave. Budbäraren dräps med en pil innan denne når porten och förhandlingarna avbryts för gott. Därefter omfördelar Inthéin sin här runt staden och belägringen påbörjas. Rykten om att en kunskapare i prästkungens tjänst sett till att budbäraren aldrig skulle komma fram sprids i staden och den redan spända stämningen blir allt mer kaotisk. Folks jämmer och gråt är ett ständigt inslag därefter.

Inthéin skickar samtidigt som belägringen inleds bud norrut igen till klanfolken att hålla sin del av hans pakt. Flera av hans trupper från skogarna i norr tillsammans med vildmännahirder och hantverkare skickas till skogspartier i trakten för att börja hugga timmer för hans belägringsmaskiner. Detta tar några dagar och prästkungen börjar möra upp försvararna av staden med slungmaskiner.

MINDRE HÄNDELSER:

• VARNINGLARMEN
Ett ryttarbud rider snabbt genom staden och upp till tisklaborgen. Han skriker att präskungens här är nära och att ödets timme närmar sig. Genast sprider sig en förstämd stämning genom staden men när inga fientliga trupper syns på några timmar börjar man tro att budet var falskt. Det går till och med så långt att några av spjuthirderna lämnar sina platser på murarna för att få några timmars sömn innan nästa vaktpass. Den sömnen blir dock kortvarig för plötsligt hörs ett ensamt signalhorn. Sakta men säkert stämmer fler signalhorn in i varningstonen och allt övrigt blir tyst. Prästkungen och hans här har anlänt.

• MISSÖDET
Under belägringens inledningsskede råkar en av tisklans armborstskyttar av misstag avfyra sitt armborst. Pilen träffar armborstskyttens egna fot och trots allvaret väcker händelsen stor munterhet.

6. YGGVÄKTARNA

I detta kapitel finns en utförlig beskrivning av den fraktion av yggväktare som finns i Hriesij. Eftersom rollpersonerna med största sannolikhet kommer att ha mycket med denna organisation att göra är det viktigt att spelledaren förstår vilka yggväktarna är, deras historia, vilka mål de har, hur de tänker uppnå dessa mål och hur de är organiserade. Dessutom finns det en beskrivning över Gelle Enögas vinbod, som agerar fasad utåt för yggväktarna, och det underjordiska komplexet under som är deras hemliga högkvarter.

YGGVÄKTARNA I HRIESIJ

Yggväktarna i Hriesij är en sammanslutning människor som i agerar i lönndom. Deras slutgiltiga mål är att kasta ut nidendomen från Mittland och att återupprätta ostrosedens traditioner och lindormsdyrkan till sin forna glans. Man menar att med nidendomen kom mörkret som ville göra sig av med de uråldiga hjältesederna som utgör grunden för ostroseden. Till skillnad från andra yggväktare för Hriesijfalangen inte ett ständigt gerillakrig mot nidendomen utan har funnit en egen väg som de hoppas ska bära frukt betydligt snabbare. Vägen består i sökandet efter kunskap, speciellt i den kunskap som de själva kallar Drömkonst (se nedan).

Många av Hriesijfalangens yggväktare är belästa människor som lairder och trollkarlar. Deras kunskaper i besvärjelsekonst och uråldriga hemligheter är stor och vid sidan om utforskar de gamla sägner, kartor och artefakter för yggväktarnas räkning. Alla yggväktare i Hriesij är kompromisslösa ostrosedsdyrkare och de har alla svurit en blodsed att försvara ostroseden. Flera är dessutom fanatiska lindormsdyrkare vilket på senare tid har fått helt oanade konsekvenser (se nedan).

Yggväktarnas huvudsymbol är ett lindormshuvud, ofta burit i ett smycke runt halsen. Hriesijfalangen har också en egen symbol som bara de använder och det är en vit triangel. Vad denna symbol representerar är en djupt bevarad hemlighet.



ORGANISATION

Yggväktarna leds av en andlig ledare vid namn Tuwva av ätten Pirgalad. Tidigare var Eothein Galdhwein den andlige ledaren men efter han åt ett lindormshjärta har han lämnat över makten till Tuwva. Det muttras för tillfället rätt mycket över Tuwvas ledarskap men än så länge har ingen vågat utmana henne om makten. Kanske är de rädda för Eotheins vrede om de skulle kröka ett hårstrå på Tuwvas huvud.

YGGVÄKTARNA

DEN INRE KRETSEN

Tuwva av ätten Pirgalad ... Andlig ledare
Eothein Galdwein ... Lindormsmannen
Reithwyr ... Siare
Bagon Bensamle ... Andebesvärjare
Weofalta Nordskimmer ... Skriftmästarinna
Brunwald Rusk ... Trollkarl
Celima Tallwart ... Laird

DEN YTTRE KRETSEN

Gelle Enöga ... Vinhandlare
Gwerd Finigwe ... Stadsvakt
Siobann Swaalhimmer ... Lärling
Beron Gårdsman ... Gårdsherre
Brythung Ljunglöpe ... Infiltratör
Vishur Glittrefhana ... Resande trubadur
Nora Gaddwe ... Äppelfru
Himmerin Trollhufvud ... Lindormskötare
Ysoldwa Måndotter ... Lärling

Direkt under sig har Tuwva den inre kretsen som består av de sex högst rankade yggväktarna förutom hon själv. Längst ner i organisationen finns den yttre kretsen som består av medlemmar som ännu inte varit med i organisationen så länge (lärlingar) och de som inte forskar i drömkonsten.

SLP: Yggväktarna, se sid. 152-154.

DRÖMKONST

I sitt sökande efter förlorad kunskap hittade yggväktarna av en slump några pergamentrullar som berättade om en svunnen spirituell förmåga som de kom att kalla drömkonst. Hur kraftfull denna förmåga är vet ingen av yggväktarna men möjligheterna tycks vara mycket stora, för att inte säga enorma. Kanske kan det bli den kraft som en dag driver ut nidendomen ur Runvjiik. Tills vidare får yggväktarna fortsätta att forska i konsten i hopp om att finna den avgörande pusselbiten.

För den som behärskar drömkonsten finns det många olika förmågor att använda sig av. Bland de enklare räknas möjligheten att skapa egna drömmar och att besöka andra varelser i deras drömmar. Till de medelsvåra räknas förmågan att besöka drömvärldar och att fysiskt leva i dem under perioder. Till de svåra räknas förmågan att skapa egna permanenta drömvärldar bortom Trudvangs gränser och att forma drömmar som går i uppfyllelse i den verkliga världen.

Enligt legenden var trollkarlen Ere djupt bevandrad i drömkonsten och en av de första mästarna bland människorna. Han ska ha fått kunskapen av serguront Trudgelmer som i sin tur hade lärt sig den av gudarna. Vilka andra som kan ha lärt sig den nästan bortglömda drömkonsten är det ingen som vet.

BERÄTTELSEN OM REITHWYR

För 20 år sedan förutsåg Eothein Galdhwein med hjälp av den nyupptäckta drömkonsten att en ung man en dag skulle ena det splittrade landet i ostrosedens namn. Mannen skulle vara nära bunden med drömmarnas värld och det han drömde blev verklighet. Denna profetia sammanföll tidsmässigt med den lilla siarpojken i Utwist drömsyner om prästkungens fall. Detta kunde yggväktarna inte se som något annat än ett säkert tecken på att siarpojken en dag skulle växa upp och bli mannen från Eotheins profetia.

För att ta det säkra före det osäkra red en handfull yggväktare i sporrsträck hela vägen till Utwist och hämtade pojken. De få som bevittnade händelsen berättade att siarpojken helt frivilligt följde med de svartklädda männen som kommit för att hämta honom. Under stort hemlighetsmakeri fördes siarpojken vars riktiga namn var Reithwyr till yggväktarnas hemliga högkvarter i Hriesij. Eothein tog där hand om pojken och fostrade honom som sin egen son och lärde honom allt han kunde om drömkonsten. Förhoppningen var att en dag skulle Reithwyr bli så mäktig att Eotheins profetia kunde slå in.

Många år gick och när Reithwyr nådde puberteten hade han en dröm. Reithwyr berättade att i drömmen hade han sett en trollkarl som kallade sig för Ere och runt sin hals bar han en vacker bärnstensmedaljong. Yggväktarna reagerade direkt eftersom man stött på Eres namn tidigare i sina undersökningar om drömkonsten. Därför visste man redan att Ere var en drömmarnas mästare men medaljongen var okänd för dem. Med tiden fick Reithwyr fler drömmar om Ere och till slut blev det uppenbart för yggväktarna att Ere, trots att han varit död i tusentals år, på något sätt skulle spela en avgörande roll i deras kamp. Man lade därför stor kraft på att tyda Reithwyrs drömmar och man kom fram till att den vackra medaljongen kring hans hals måste vara mycket mäktig. Den var så mäktig att den kunde få drömmar att bli verklighet. Det blev genast mycket viktigt för yggväktarna att finna medaljongen för den tycktes nu ha ett klart samband med Eotheins profetia.

Land och rike runt red yggväktarna på jakt efter kunskap om medaljongen men de hittade inget som de inte redan visste. En desperat resa gjordes till Valkalainen och som ett obegripligt under fick yggväktarna besöka Malakainas hallar, alfernas mest legendomspunna bibliotek. Där fann de att bärnstensmedaljongen hade begravts tillsammans med Ere och andra ägodelar. Var Ere var begraven berättade inte de gamla pergamenten och sedan den dagen har yggväktarna letat efter Eres grav.

FINNANDET AV SPEGELN

Under sitt letande efter trollkarlen Eres grav fann yggväktarna en plats där de trodde att han var begraven. De grävde upp stenröset på platsen men fann varken lik eller Eres medaljong. Istället fann de en mystisk silverspegel som de beslöt sig för att ta med tillbaka till högkvarteret för att utforska dess ursprung. Vad yggväktarna inte visste var att draumdisern Birnagga (en mäktig mara) var fjättrad i spegeln och att endast omsorgsfullt spunna vitner höll henne fångslad. Utan att riktigt förstå faran med spegeln försökte yggväktarna bemästra Birnagga men något gick fel och flera yggväktare omkom. Birnagga var som tur var fortfarande fjättrad i spegeln. För att inte upprepa samma misstag igen gömdes Birnaggaspegeln i ett hemligt lönnfack i yggväktarnas bibliotek och där har den orört legat i många år.

Birnagga är dock inte så fjättrad i silverspegeln som yggväktarna tror. Flera gånger har hon med sina mörka krafter besökt de som under långa studienätter råkat somna i biblioteket. Hon har alltid visat sig som en fager slöjbeklädd varelse och genom sina offer fått kunskap om Eres bärnstensmedaljong. I sitt svarta hjärta har hon börjat tråna efter medaljongen för med den skulle hon kunna lämna sitt fängelse och vandra över Trudvangs jord som en fri varelse.

YGGVÄKTARNAS MÅL

Yggväktarnas slutgiltiga mål är att fördriva nidendomen från Mittland och återupprätta ostrosedens traditioner och lindormsdyrkan. För att uppnå detta mål arbetar yggväktarna med att förverkliga Eotheins profetia som tolkats som så att siaren Reithwyr med hjälp av Eres bärnstensmedaljong ska samla Runvjiiks folk under ostrosedens fana för att sedan kasta ut Ovus nidendomska anhang ur landet.

För att uppnå detta mål är yggväktarna beredda att gå mycket långt. Inget pris är för dyrt i deras ögon. Om de inte kan få det de vill genom löften och silver är de inte rädda för att ta till hot eller våld. Mord kan vara ett alternativ även om yggväktarna helst undviker det.

Under äventyret vill yggväktarna att rollpersonerna utför två uppgifter åt dem. Den första är att befriar Reithwyr som blivit kidnappad av arkledaren Kera Yarux. Den andra är att hitta Eres bärnstensmedaljong och överlämnar den till dem. Yggväktarna visar stort förtroende för rollpersonerna genom att visa dem in i deras innersta men de släpper aldrig sin misstänksamhet. Därför kommer de flera gånger att testa rollpersonernas lojalitet.

GELLE ENÖGAS VINBOD

Den som besöker Hriesijs handelskvarter och följer en ovanligt vindlande gränd kommer via en sidogata slutligen fram till Gelle Enögas vinbod. Till och med för att vara i Hriesij ser byggnaden ovanligt fallfärdig ut och det ser ut som om den kan rasa samman vilken minut som helst. Skylten ovanför porten har bleknat och bär tydliga tecken på vattenskada. En fönsterlucka på övervåningen hänger snett och slår i vinden. Flera väggar tycks ha haft stora hål som endast tarvligt har reparerats.

Trots det ruffiga utseende är det ingen risk att vinboden ramlar samman. Innanför väggarna hålls de två våningarna upp av många stabila träpelare och tvärbjälkar. Det är för att hålla ovälkomna gäster borta som Gelle bibehåller det fallfärdiga utseendet på byggnaden. Gelle Enögas vinbod är nämligen också tillhåll för yggväktarna i Hriesij som har sitt högkvarter i källaren. Genom att placera det hemliga högkvarteret mitt i handelskvarteren kan de olika yggväktarna samlas utan att dra till sig uppmärksamhet.

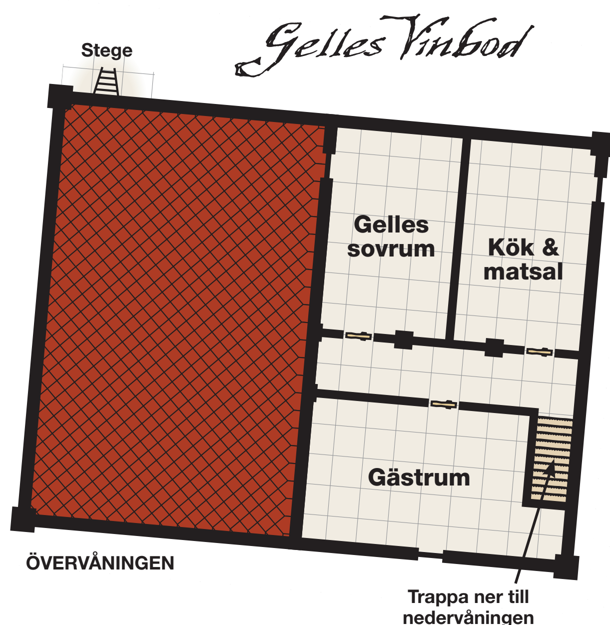
NEDERVÅNINGEN

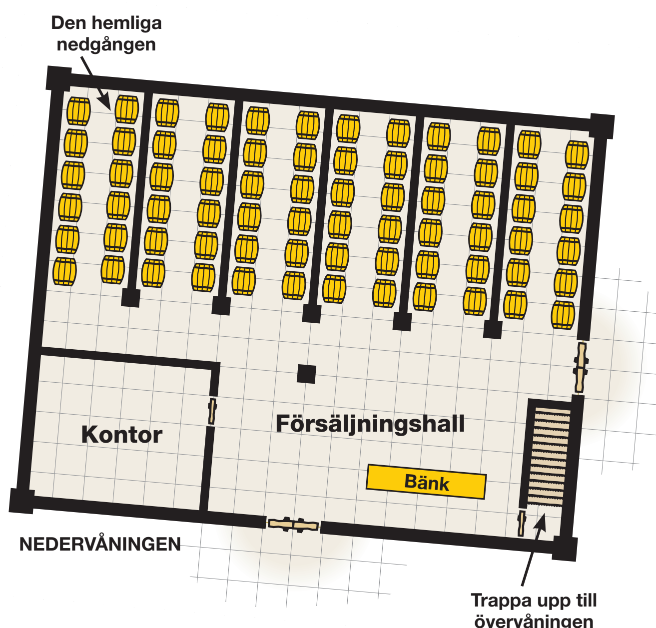
På nedervåningen av vinboden möts man av Gelle Enöga som i den dunkelt upplysta lokalen säljer sina viner. Längs efter väggarna står långa rader av dammiga tunnor som innehåller kryddvin av alla de slag. Allt från söta kryddviner från Virannes slätter till de lite stramare sorterna från Carlonne och inte minst det berömda Tjurblodet som med sin djupröda färg sägs ha en särdeles fin smak.

Gelle är yggväktare och som sådan gör han allt för att upprätthålla skenet av att vara en enkel vinhandlare. Han tar emot sina kunder och visar dem prover på sina drycker. Han låter ingen utan uppsyn vandra omkring i lokalen och de som uppför sig oförskämt jagar han ut med en kvast.

Förutom den stora färsäljningshallen har Gelle även ett kontor på nedervåningen. I kontoret har han en stor mängd skriftrullar, räkenskaper och beställningar osorterade i en bokhylla. På det stora bordet finns det fler skriftrullar och bråte som har samlats på hög. I ett hörn står en meterhög staty föreställande Dun Bvhidar.

Under en av golvplankorna finns ett litet metallskrin som innehåller en nyckel. Med nyckeln kan man låsa upp den hemliga luckan som leder ner till yggväktarnas





högkvarter. För att hitta den lösa golvplankan måste man leta efter den och lyckas med ett färdighetsslag (Lönndom, fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

Längst in i den bortersta korridoren med vintunnor finns en vintunna utan märkning. Om någon frågar vad den innehåller för vin så säger Gelle att vinet i tunnan har överjäst och att det därför är mycket surt. Han vill inte sälja sådant dåligt vin till sina kunder men säger att han själv är för snål för att kasta bort det och därför dricker han av det själv vid sina egna måltider. Sanningen är den att tunnan är tom och mycket lätt går att flytta på. Under tunnan finns en liten lucka med ett kraftigt hänglås. Bara de av yggväktarna som tillhör den inre cirkeln plus Gelle har en nyckel till låset. Om någon försöker dyrka upp låset är konstruktionen väldigt lurig och ger en modifikation på -3. Försöker någon slå sönder låset har det BV 14.

ÖVERVÅNINGEN

På övervåningen som bara är hälften så stor som nedervåningen finns det endast tre rum. Det är Gelles privata sovrum, ett kök kombinerat med matsal och ett gästrum. Alla rum på denna våning är välstädade och allt tycks vara på sin plats. Detta kan tyckas en aning märkligt med tanke på hur stökigt Gelle har på sitt kontor. Övervåningen är oftast tom på folk och bara nattetid befinner sig Gelle i sitt sovrum. Ibland övernatter enstaka yggväktare i gästrummet.

Om vinboden skulle bli anfallen har Gelle en egen flyktväg som han tänker använda sig av. Flyktvägen går via hans sovrum ut på det lutande taket ovanför försäljningshallen till en stege som står rest mot ytterväggen. Tar man sig bara ner för stegen kan man snabbt försvinna i den myriad av sidogator och gränder som finns bakom vinbodan.



YGGVÄKTARNAS HÖGKVARTER

Under Gelle Enögas vinbod finns yggväktarnas hemliga högkvarter. Alla rum och korridorer är uthuggna ur själva berget utom rum 14 som är en naturlig grotta. I rum 2 och 10 finns det oljelfat som alltid brinner medan de andra rummen har bara ljuskällor om någon av yggväktarna befinner sig där.

Om rollpersonerna beslutar sig för att undersöka högkvarteret på egen hand bör minst hälften av yggväktarna finnas på plats. Exakt var får spelledaren bestämma.

1. NEDGÅNG

Under den hemliga luckan i Gelle Enögas vinbod finns en stege som leder ner till yggväktarnas högkvarter. Stegen är ungefär 10 meter lång och stabilt byggd. Väl nere på marken kan man se en låda som finns bakom stegen. Lådan innehåller ett tjugotal facklor.

2. HALL

Denna hall är ett stort kvadratiskt rum vars tak hålls uppe med hjälp av fyra grova stenpelare. Från taket hänger fyra brinnande oljefat som lyser upp rummet. Golvet i hallen är täckt av jämna träplankor och väggarna är murade i rött tegel. Det finns en dörr på vardera vägg.

3. SALTKÄLLA

Bredvid varandra på rad finns tre rum som används vid yggväktarnas reningsritual. Detta är det första rummet och det innehållen en bassäng med vatten från saltkällorna under staden. Vattnet är kristallklart och uppfriskande kyligt. Det är också så salt att man med lätthet kan flyta i det. En trappa leder ner i den lilla bassängen. Det händer ibland att någon av yggväktarna tar sig ett uppfriskande bad i denna saltkälla.

4. OLJE- OCH ASKRUM

Detta rum är det andra rummet som används vid yggväktarnas reningsritual. Det innehåller några enkla träbänkar längs väggarna samt en liten alkov i vardera vägg. Rummet är varmt och fuktigt, värmen tycks komma från en dörr i bortre änden av rummet. I den ena alkoven förvaras väldoftande oljor i knähöga lerkrukor som används i denna del av ritualen. I den andra alkoven finns den så kallade förfädersaskan som är något av yggväktarnas mest heliga. Förfädersakan består som namnet antyder på av aska från avlidna yggväktare som är uppblandad med vit kalkaska. Yggväktarna hyser inte bara väldigt stor respekt för sin avlidna, de helgar också deras aska under en förtrollande ceremoni som utförs för majoriteten av alla avlidna yggväktare. Den helgade askan ger yggväktarna ett mäktigt skydd mot inbjudna personer som har dolda avsikter. Det är nämligen så att askan kan användas i reningeritualen för att avslöja om en person har onda avsikter gentemot yggväktarnas heliga sammanslutning.

5. RÖKRUM

Detta är det tredje rummet som används vid yggväktarnas reningsritual. Rummet kan enklast beskrivas som en ångbastu. Längs med väggarna står enkla träbänkar och i ett av hörnen står en metallbehållare. Under ritualen fylls behållaren med ved och speciella örter och när de antänds sprider sig förutom värme även en vit, kraftigt doftande och kompakt rök i rummet. Röken har en drogande effekt och den som andas in av den under någon minut känner hur kroppen domnar av och hur sinnet tycks förflyttas till en annan värld. Läs mer om detta under rubriken Reningsritualen (sid. 76).

6. DET HEMLIGA RUMMET

Bakom en dold dörr i korridoren finns det en trappa som leder ner till ett hemligt rum under rökrummet. För att hitta den dolda dörren måste man lyckas med ett färdighetsslag (Lönndom, fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Det hemliga rummet lyses upp av gnistrande kristaller i taket som avger ett svagt ljus. Golvet är täckt av mjuka fällar och på en av väggarna hänger en drömfångare. Under reningsritualen sitter några yggväktare i detta rum och genom sin drömkonst försöker de tränga in i rollpersonernas sinnen för att ta reda på om de har några onda avsikter.

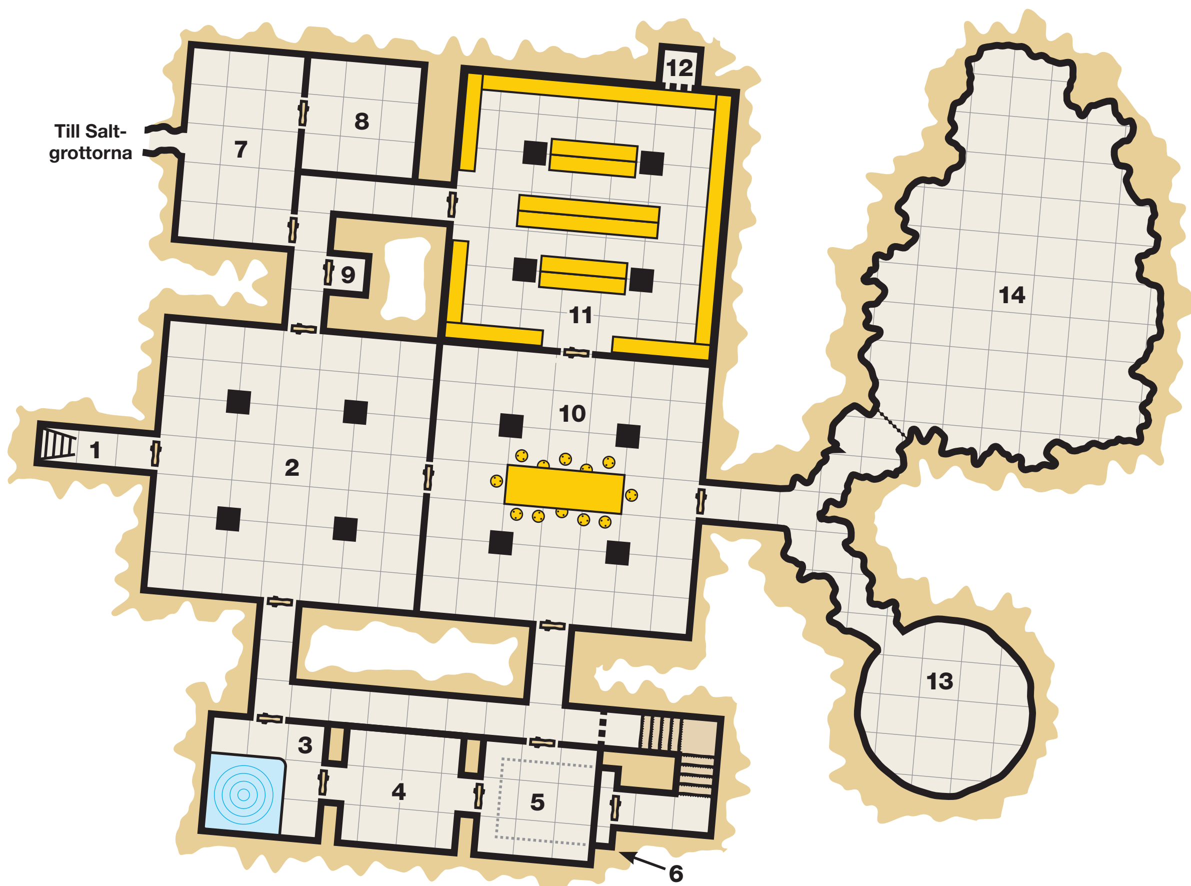
7. REITHWYRS RUM

I detta rum med träbelagt golv har siaren Reithwyr levt i ända sedan han kom till yggväktarna för 20 år sedan. Rummet är inrett med en enkel bänk med en fäll på, ett bord med tre stolar och en liten eldspis med tillhörande kokutrustning. En bokhylla halvfull med böcker och skriftrullar står längs ena väggen och en tavla föreställande en grön blomsteräng är upphängd på en annan.

I en av väggarna i rummet gapar ett mörkt hål. Det syns tydligt att hålet inte är grävt med avsikt utan att väggen helt enkelt har kollapsat. Saltkristaller har formats längs kanterna i underliga mönster. Det är lätt att ta miste och tro att dessa är frostkristaller något som sänder en rysning genom en observatör. Hålet är tillräckligt stort för att en normalväxt människa ska kunna krypa igenom. Hålet verkar leda till en större grottgång och ljud ekar långt bort i mörkret. Marken vid öppningen är fuktig och täckt av en sörja av salt och jord. Följer man gången kommer man in i saltgrottorna via grottgång A, se kartan över saltgrottorna (sid. 82).

8. REITHWYRS SOVRUM

Detta rum innehåller en välgjord halmmadrass täckt av mjuka fällar och en filt. I ena hörnet finns en kista där Reithwyr förvarar sina kläder och en vacker benkam.



9. REITHWYRS AVTRÄDE

Detta rum rymmer ett enkelt avträde som Reithwyr använder sig av. Avträdet töms en gång i veckan av någon av yggväktarna.

10. RÅDSAL

Detta rum liknar i utformning hallen med den stora skillnaden att ett stort bord med många pallar finns placerade i mitten av rummet. I detta rum brukar yggväktarna samlas för att diskutera organisationens göromål och planera inför framtiden.

11. BIBLIOTEK

Till yggväktarnas bibliotek har bara medlemmar av den innersta kretsen tillträde. Dörrarna är alltid låsta till detta rum och endast Tuwva och Weofalta har nycklarna. Biblioteket innehåller bokhyllor längs väggarna och det finns även några rader i mitten av rummet. I bokhyllorna finns det böcker, skriftrullar, artefakter, flaskor, benbitar och mycket annat. Böckerna är dock i klar majoritet. Många av böckerna behandlar besvärjelsekonst och om en besvärjare ostört får studera en enskild bok under en vecka och lyckas med ett färdighetsslag (Besvärjelsekonst) så har denne lärt sig en ny besvärjelsegrupp. Exakt vilken grupp det rör sig om är upp till spelledaren att bestämma.

Det finns även information om trollkarlen Ere och draumdisern Birnagga att finna i bilioteket. Informationen finns att läsa i en gammal skriftrulle men det finns dock ett problem. Skriftrullen är svår att hitta i samlingen och yggväktarna lär inte låta rollpersonerna rota omkring i biblioteket där de har sina innersta hemligheter. Om rollpersonerna får tillgång till biblioteket så måste det vara under exceptionella omständigheter.

12. HEMLIGT UTRYMME

Bakom en mängd tunga luntor till böcker finns ett hemligt utrymme i biblioteket. För att hitta utrymmet måste man lyckas med ett väldigt svårt (-5) färdighetsslag (Lönndom, fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Tittar man i utrymmet ser man att den endast innehåller en spegel av silver. Detta är Birnaggaspegeln som genom vitner håller Birnagga fängslad.



SAGAN OM ERE OCH BIRNAGGA

En gång för länge, länge sedan levde Ere, en vis trollkarl som var en skicklig vitnervävare, en galderman av stora mått och en drömvandrare. Det sägs att han lärde sig vitnervävandets konst av serguronterna och i gamla skrifter kan man läsa att han var en vän av både alfer och fjoltroll. Dimhalls gränsmarker vandrade han ofta genom, ibland för att söka svar på frågor han grubblade på, ibland för att finna ro och vila. Med vitnerkrafter grundade han så småningom ett eget rike där som han namngav Ergeishall. Där kunde han leva med sina följeslagare utan att behöva foga sig till makthungriga kungars vilja som sökte hans råd.

Men i gränslandet där Ergeishall vette mot Dimhall strövade andra väsen och själar som Ere och hans lärlingar ofta fick besvärja och lura för att lämnas ifred. Ere bar den gamla trolldomens makt med sig och få kunde värja sig mot hans krafter. Ergeishall stod mäktigt och starkt mot dessa väsen och Eres tjänare och lärlingar kunde leva i fred.

En lång tid senare i de skuggfyllda skogarna av Ergeishall skymtades ett mäktigt väsen som Eres skyddsrunor inte kunde tvinga bort. Det lockades av Ergeishalls storhet och skönhet, och inte minst av Eres kunskaper - draumdisern Birnagga. Ere visste att dessa själar var mycket farliga, ty de var födda ur de vitnerfängda gnistor som flög kvar då skapelsens njordeldar korsade varandra. Birnagga frågade med vänliga röst om hon kunde få sitta som drottning bredvid Ere i hans tronsal men då han bestämt avvisade henne vredgades hon över hans svar. Han tvingade henne från sina marker därefter med mäktigt galdrande.

Men Birnagga bidade sin tid. Med stort tålamod väntande hon på att Ere och hans lärlingar passerade genom Dimhall till Trudvang. Många år senare lyckades hon ta en av hans följeslagare i besittning. Som en dold passagerare levde hon av följeslagarens drömmar som sakta blev sjuk under resan. På vägen tillbaka till Ergeishall blev hennes offer så svagt att Ere lade en bevarande besvärjelse på honom, vilket skyddade henne från den galdersång som tidigare hade hållit henne borta. Trots att Birnagga hade lyckats nästla sig in i Eres sommarpalats i Ergeishall fortsatte hon bida sin tid. Det var inte förrän hon bevittnade Eres många skatter i palatset som hennes begär tog över, och hon släppte taget om den stackars pojken, som nu låg inför döden.

Det sägs att Birnagga härjade Eres drömrike under många år innan han fick tag på henne. I striden som följde lyckades han fängsla henne i en vacker silverspegel, men trots hans krafter var spegeln fortfarande en risk. Istället för att bevara den i Ergeishall begravde han den i Trudvang med sin lärling, den stackars pojken hon hade besatt. Föga visste någon vad spegeln skulle spela för roll långt senare.

13. DRÖMMARNAS RUM

Detta rum är mycket viktigt för yggväktarna eftersom det är här de utför sina drömkonster. Rummet är ständigt mörklagt och det enda ljuset kommer från taket som är besatt med vackra förtrollande ädelstenar som förvandlar taket till en gnistrande stjärnhimmel. Golvet är täckt av mjuka fällar som gör det bekvämt för den som befinner sig i rummet. Mot en av väggarna står tre krukor med vatten. Detta vatten används för att bryskt väcka de som i drömkonsten för djupt försjunkit.

I en liten urgröpning i väggen precis vid ingången ligger ett föremål som yggväktarna håller som heligt. Det är en huva i tyg som om man tar på sig täcker hela huvudet ner till halsen. Huvan har ett vackert guldbroderat mönster och blänkande små ädelstenar är fästa vid speciella punkter. En person som är kunnig inom drömkonsten och har huvan på sig kan med hjälp av den lättare använda sig av drömkonstens förmågor. Med huvan på huvudet försjunker man dessutom lätt ner i ett dvalliknande tillstånd och blir mycket svår att väcka.



14. EOTHEINS GROTTA

En grovt uthuggen öppning leder in i ett mörkt rum. Öppningen spärras av av ett kraftigt järngallar med en rejäl järnregel. På väggarna i detta förmak finns det många fackelhållare och det är här yggväktarna talar med Eothein, yggväktarnas förre anlige ledare. Eothein har nämligen ätit ett lindormshjärta och har därför själv sakta förvandlats till en lindorm. Förvandlingen är ännu inte komplett och därför kan man fortfarande se mänskliga drag, speciellt i Eotheins ansikte. De äldre yggväktarna föraktar vad Eothein gjort men många av de yngre har börjat dyrka honom som en levande halvgud. Detta har orsakat en viss splittring mellan yggväktarna.

Eotheins grotta är en stor naturlig grotta som hittades av ren tur. Marken har jämnats till annars är grottan i princip orörd. För att Eothein inte ska ringla sig in i högkvarteret har man placerad en järngrind vid öppningen. Eothein är nu så reptillik att han gladeligen äter råa köttbitar eller mindre djur som yggväktarna matar honom med. Eothein är mycket listig och försöker hela tiden få fler att börja tillbe honom. Hans mål är att bli lika odödlig som Pwynd Långormsdräpe.

YGGVÄKTARNAS BEVAKNING

Sedan rollpersonerna kom till Hriesij har yggväktarna hållit ett öga på dem. Inte för att de tror att de utgör något hot utan för att de är främlingar som har gått i tisklans tjänst. De är nyfikna på vilka rollpersonerna är och vad de egentligen är ute efter. Efter några veckors förföljande och undersökande av rollpersonerna bör de veta följande om dem:

- De kommer långväga ifrån.
- De har frågat efter information om trollkarlen Ere och hans lergök.
- De utför ett hemligt uppdrag åt tisklan.
- De var på godebröllopet.
- De kan vara de främlingar som Reithwyr drömde om några dagar innan han försvann (se nedan).

Yggväktarna hade först inte tänkt göra något med rollpersonerna men när Reithwyr försvann så kort efter drömmen insåg de att de var tvungna att kontakta dem. De är dock inte säkra på att de har tolkat drömmen rätt så därför vill de att rollpersonerna genomgår en reningsritual. Kanske trilskas rollpersonerna över detta men då yggväktarna har en hel del information om trollkarlen Ere är de hyfsat säkra på att de kan övertyga rollpersonerna att lyssna på dem.

REITHWYRS DRÖM

Bara dagar innan Reithwyrs mystiska försvinnande har han varit i Drömmarnas rum och utövat sin Drömkonst. Under seansen hade han en märklig dröm som han återgav till sina yggväktarbröder och systrar. Drömmen är främst skriven för att spelledaren ska förstå varför yggväktarna beslutar sig för att kontakta rollpersonerna.

"Jag känner mig utmattad och fryser. Jag ligger bunden på ett kallt och fuktigt grottgolv. Instinktivt vet jag att jag är i fångenskap. Ovanför mitt huvud sträcker sig hundratals tentakler ner mot mig för att dra mig till ett evigt mörker. I ögonvrån ser jag en man i kåpa som kommer gående mot mig. I handen har han en hullingförsedd dolk som har fläckats av blod. Han böjer sig ner mot mig och ler ett onskefullt leende med sina gula tänder. Allting övergår till en fruktansvärd smärta som sprider sig likt en storm av knivar genom min kropp.

I nästa ögonblick känner jag hur starka händer tar tag i min kropp och lyfter upp mig. Några främlingar har räddat mig och med raska steg för de mig genom vindlande smala grottgångar.

Helt plötsligt slukar mörkret mig och när jag åter kan se befinner jag mig i en lummig skog. Uppe på en kulle ser jag runstenar som står i en cirkel och i mitten av cirkeln finns en grav. Jag går fram till graven och förstår att här är trollkarlen Ere begraven. Jag försöker avgöra var graven finns någonstans men innan jag hittar några landmärken mörknar det igen och jag är tillbaka i främlingarnas famn. Jag hör en röst som frågar "tror ni verkligen han vet var trollkarlen Ere är begraven?"

I nästa stund vaknar jag från drömmen."

När yggväktarna hörde Reithwyrs berätta om sin dröm blev de eld och lågor. Detta var det första tecknet de fått som berättade om trollkarlen Eres grav. De är övertygade om att om Reithwyr bara fick vila sig i några dagar så kan han genom sin drömkonst ta reda på var graven finns.



Tyvärr hann Reithwyr försvinna innan han hann utöva sin drömkonst igen. Om drömmen talar sanningen så har Reithwyr blivit tillfångatagen och det är främlingar som ska befria honom. Exceptionella problem kräver exceptionella lösningar.

YGGVÄKTARNA TAR KONTAKT

Under en sen kvällning drar ett regnigt oväder in över Hriesij när rollpersonerna är på väg från eller till någon av stadens inrättningar. En tjuv rusar plötsligt ut ur skuggorna och griper tag i någon av rollpersonernas svärd (eller något annat greppvänligt och värdefullt föremål) och flyr in i en gränd. Det är yggväktaren Brythung Ljunglöpe som flinkt försöker lura med sig rollpersonerna till Weofalta som nu väntas ta kontakt med rollpersonerna för yggväktarnas räkning.

Brythung löper kvickt (han har förflyttning 14 m/sr) iväg med svärdet och ser noga till att inte bli upphunnen. Han använder sig av skuggorna och försöker hålla ett jämnt avstånd till rollpersonerna. Försöker något skjuta på Brythung med ett avståndsvapen eller använda vitner försvinner han för några korta ögonblick för att sedan dyka upp någon helt annan stans. Eftersom Brythung är uppvuxen på Hriesijs gator känner han till alla hus, gränder och sidovägar. Med viga fötter hoppar han upp på tunnor och vagnar och stannar till på ett hustak tillräckligt länge för att rollpersonerna ska försöka hinna ikapp honom. På detta sätt leder han dem bort från gatorna och upp på hustaken mot den yttre muren.

Här kan spelledaren strunta i Brythungs färdighetsvärde men får gärna låtsasslå tärningarna för spelarna så att de tror att de kan hinna ifatt Brythung. Minst tre Rörlighetsslag bör slås innan rollpersonerna kommer upp på den yttre muren.

Väl uppe på murkrönet ser de tjuven försvinna mot ett fallfärdigt vakttorn där en annan gestalt står som en svart silhuett i regnovädret. Ljungeldar bryter ner från himlen och medan regnet faller får rollpersonerna kämpa sig fram i vinden. När de närmar sig vakttornet höjer Weofalta handen i en vänskaplig hälsning. Brythung rusar samtidigt fram och placerar svärdet (eller vad han nu stal) på marken mitt mellan Weofalta och rollpersonerna. Därefter återvänder han till Weofaltas sida.

När rollpersonerna kommer fram till svärdet talar Weofalta högt till dem så att de ska höra henne i stormens muller. Hon ber dem att skida sina vapen. Om någon av rollpersonerna lyckas med ett situationsslag (Intelligens) med svårighetsgraden 8 så minns denne att Weofalta var närvarande på godebröllopet. Hennes vackra broderade mantel med huva i djuprött berättar också att detta är inte vilken simpel bondmora som helst. Weofalta säger:

"Jag beklagar att vi var tvungna att stjäla från er för att få er uppmärksamhet men vi hade inget val. Jag och mina vänner agerar bara under strikta hemliga former. Jag står med er för att ni kan hjälpa oss och vi kan hjälp er. Vad är ni villiga att göra för att finna trollkarlen Eres gravplats?"

Weofalta gör allt för att hålla konversationen med rollpersonerna kort. Hon vill bara veta om de är villiga att utföra ett troligast farligt uppdrag i utbyte mot kunskap om var trollkarlen Ere har sin grav. Om rollpersonerna är intresserade ber Weofalta dem att ta sig till värdshuset Lindormskungen när solen går ned följande dag. Där kommer de att bli kontaktade av *"äppelfrun"* som kommer att ta dem till en hemlig plats. Därefter ber hon rollpersonerna att ge sig av. Weofalta och Brythung stannar kvar vid tornet till rollpersonerna är utom synhåll därefter försvinner de. Om rollpersonerna inte är intresserade skakar Weofalta sorgligt på huvudet och ber rollpersonerna att ge sig av.

ÄPPELFRUN

På lindormskungen följande dag blir rollpersonerna kontaktade av en gammal tandlös kärring som frågar om de vill köpa Hriesijs bästa äpplen av henne. Hon är gäst på värdshuset men är på väg därifrån och ber rollpersonerna att följa med henne. Väl ute tar hon dem på en promenad genom staden som nu ligger i ett skymningsdunkel. Väl framme vid Tiskatorget som är klädd i en tunn dimslöja tar hon fram ögonbindlar och ber rollpersonerna att ta på sig dem. Det ska vara ordentligt och inget trams. Om någon inte sätter på sig ögonbindeln på ett korrekt sätt blir äppelfrun arg och gnällig. Hon leder dem ingenstans utan ögonbindlar.

När alla har fått på sig sin ögonbindel leder äppelfrun rollpersonerna en liten villovägspromenad som slutar med att hon tar in dem i Gelle Enögas vinbod och ner till hallen i yggväktarnas högkvarter. Där får de för första gången träffa yggväktarna på riktigt.

MÖTE MED YGGVÄKTARNA

När rollpersonerna tar av sig ögonbindlarna möts de av ett skarpt ljus och det tar några sekunder tills ögonen vant sig. När de tittar sig omkring ser de framför sig ett femtontal personer som alla är klädda mörka kåpor med en vit triangel på bröstet. Den främste av personerna fäller ner sin huva och ett vänligt kvinnoansikte blir synligt. Det är yggväktarnas andliga ledare Tuwva.

"Välkommmen till vårt hemliga högkvarter. Vi är yggväktarna av Hriesij. Vi har alla svurit att försvara ostroseden mot den förtryckande nidendomen. Ödet tycks ha valt att korsa vår väg med er. Men innan vi berättar varför ni är här vill vi att ni genomgår yggväktarnas reningsritual. Det är enkel ceremoni som kommer att avslöja om ni har ett gott hjärta eller bär ondskan i era sinnen. Om vi finner er rena ska vi ge er ett erbjudande som ni knappast kan säga nej till."

Tuvwa pekar sedan på dörren som leder till saltkällan (rum 3). Om rollpersonerna vägrar att gå med på ritualen förbinds ögonen igen och rollpersonerna blir eskortera ut ur högkvarteret och lämnade åt sitt öde på Tisklatorget. Går de däremot med på att genomgå reningesritualen väntar först ett uppfriskande bad.

RENINGSRITUALEN

För att yggväktarna ska våga anförtro rollpersonerna det viktiga och mycket känsliga uppdraget att rädda Reithwyr behöver de bevis på deras lojalitet. Därför vill yggväktarna att rollpersonerna genomgår deras speciella reningsritual som kommer att avslöja deras avsikter. Om rollpersonerna genomgår ritualen, som är en blandning av uråldriga ostrosedstraditioner och Hriesijfalangens drömkonst, utan att någon ondska avslöjas kommer de att bli accepterade av yggväktarna. De tar då av sig sina kåpor och visar sina rätta ansikten.

När rollpersonerna står framför dörren till saltkällan säger Tuwva några ord.

"Uråldriga är de traditioner som ni valts ut för att ta del av. Den heliga kunskap som vi äger delar vi inte med oss av utan att veta att ni alla har goda avsikter gentemot vårt heliga uppdrag. Den ritual ni nu ska genomgå säger oss om ni kan anförtros en mycket viktig uppgift. Låt oss börja med att rena sinnet."

FÖRSTA STEGET - RENA SINNET

Tuwva öppnar dörren till saltkällan och ber alla rollpersoner att stiga in. När alla är inne i rummet ber hon alla att ta av sig kläderna och att doppa sig i saltkällan. Innan någon hinner hoppa i säger Tuwva att rollpersonerna tillsammans ska kliva ner i vattnet. När alla är redo förkunnar hon med tydlig röst:

"Kom ni varelser födda ur blommor och hjälp oss i vår heliga strävan. Kom Morgu, född i krig. Kom Tanhja, du skogens ande. Kom Neman, vindens väktare. Och kom Magh, mäktigast av alla."

Detta säger Tuwva för att tillkalla flowrornas uppmärksamhet. När hon är färdig låter hon rollpersonerna träda ner i det kalla vattnet. Genom att doppa sig i källan tvättar rollpersonerna bort sina ytliga tankar och blir klar i sinnet. Dessutom renas kroppen och själen. Detta steg gör yggväktarna för att öppna rollpersonernas sinnen och med hjälp av drömkonsten kunna avgöra deras avsikter.

Om någon av rollpersonerna dyker ner under vattenytan och öppnar sina ögon kommer denne att hastigt se en dimliknande kvinnogestalt i vattnet som därefter försvinner ner i djupet. Det är flowran Magh som visar sig för ett ögonblick. Kvinnogestalten kan identifieras av alla ostrosedstroende personer och de som lyckas med ett färdighetsslag (Kulturkännedom [Mittland]).

ANDRA STEGET - LOCKA FRAM ANDARNA

Nästa steg av ritualen sker i olje- och askrummet. Detta steg är till för att tillkalla andarna från yggväktarnas förfäder från hjältarnas rike Othwa för att hjälpa deras nutida fränder. När rollpersonerna kommer in i rummet torkas saltvattnet bort och två yggväktare (en man och en kvinna) börjar smörja in dem med väldoftande eteriska oljor samtidigt som Tuwva säger:

"Kom ni odödliga andar från era boningar på andra sidan dimman, kom från Meall, från Bruidne, från Tuirbad, från Morca och från Afallach. Kom för att hjälpa oss i vår heliga strävan."

När Tuwva räknar upp alla platser i Othwa kallar hon till sig andarna från yggväktarnas förfäder. Från det ögonblick som rollpersonerna kliver in i detta rum kan

de höra ett mässande som tycks komma från små hål som måste vara anslutna till korridoren utanför.

"Morgu... Tanhja... Neman... Magh..."

Om och om igen kan flowrornas namn höra mässas. Mässandet utförs med låga rabblande röster och liknar ett suggestivt brummande som är svårt att få ut något av. Dessutom ackompanjeras mässandet av ett horn som avger ett lågt drönande ljud. Oljorna och mässandet försätter rollpersonerna i ett transliknande situation. Det är inte så att de förlorar kontrollen över sin kropp utan mer att de vill fördjupa sig i ritualens mysterier.

Efter att oljan har smörjts in kommer en av de viktigaste och heligaste delarna av reningsritualen. Rollpersonerna pudras in med den för yggväktarna mycket heliga förfädersaskan. Askan är helgad av mäktiga yggväktare och har en egenskap som är av stor vikt för reningsritualen, den kan avslöja folks avsikter. Pudringen är från topp till tå och när den är färdig är rollpersonen inpackad i ett tjockt lager aska. Oljan och kroppsvärmen får askan att sakta omvandlas till något som liknar salva. När detta är gjort säger Tuwva:

"Gå nu, träd in i dimmans heliga slöjor för att helt befria era sinnen."

TREDJE STEGET - SINNETS BEFRIELSE

Täckta av den salvliknande vita massan förs rollpersonerna omtöcknade in i rökrummet som utgör ritualens sista del. Steget symboliserar den slutliga befrielsen av rollpersonernas sinnen. Rummet är i det närmaste en slags ångbastu som är fylld med tjocka vita ångor som kommer från en metallbehållare i rummets ena hörn. Behållaren är fylld med glödande örter som avger den mjölkvita röken som är så kompakt att rollpersonerna knappt kan se sina egna händer framför sig.

Rollpersonerna får hjälp att sätta sig på bänkar som står längs med väggarna. Mycket snart påverkas de av den drogande röken och blir avdomnande och sega. De upplever det som om verkligheten flyter ut och de hamnar i ett drömliknande tillstånd där det känns som att man långsamt vandrar omkring i sin egen drömvärld. Utan att rollpersonerna vet om det försöker yggväktarna nu, från det hemliga rummet under rökrummet, att ta sig in i rollpersonernas drömvärld för att försöka avgöra deras avsikter. De kommer speciellt att leta efter tecken som tyder på onda viljor gentemot yggväktarna.

DRÖMMEN

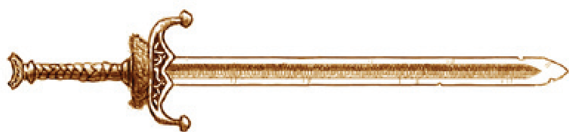
Denna del av reningsritualen är lite speciell och kräver att spelledaren gör en del förberedelser. Det är nämligen så att varje rollperson ska ha en egen dröm där de får agera. Det är därför viktigt att spelledaren har förberett dessa drömmar individuellt för varje rollperson redan innan spelandet började. Gemensamt för alla drömmar är att de ska utspela sig i rollpersonens hemtrakter och att de i slutet av drömmen ska möta mannen med lindormshjärtat. När alla förberedelser är gjorda är det bara spela detta parti en mot en, resten av spelgruppen får gå till ett annat rum och vänta på sin tur. Här följer ett exempel på hur drömmen kan se ut.

"Landskapet börjar träda fram ur mörkret, det är ett landskap som du känner igen. Omkring dig kan du se den trakt du växte upp i och de byggnader du lekte omkring. Du träffar folk från en annan tid, en tid innan du började äventyra, en tid innan smärta och oro. Du ser din far plöja på åkern medan din mor ställer en korg med nybakat bröd på fönsterbrädet. Du tar upp ett bröd och luktar på det. Doften får dig att minnas hur god din mors mat var och du börjar längta hem på riktigt. Plötsligt ser du hur en främmande man med käpp kommer vandrande mot dig. Mannen tycks vara mycket gammal och han är iklädd en gammal resemantel med huva. I bältet har mannen benpipor och gamla reliker, snidade djur och en bältesväska. Han tittar på dig utan att röra en min och går sedan sakta fram. När mannen kommer fram till dig stoppar han ner sin knotiga och solbrända högerhand i väskan och tar fram ett dunkande hjärta. Det dryper av varmt blod och storleken på hjärtat tyder på att den kommer från någon best av något slag. Mannen sträcker hjärtat mot dig och ber med ett hemlighetsfullt leende att du ska ta emot det. Vad gör du?"



Nu är det meningen att rollpersonen ska göra ett val. Antingen tar rollpersonen emot hjärtat eller så avstår denne. Väljer rollpersonen att ta emot hjärtat kommer mannen att slicka sig om munnen som ett tecken på att han vill att rollpersonen ska äta hjärtat. Om rollpersonen lyckas med antingen ett färdighetsslag (Religion [ostroseden]) eller (Kulturkännedom [mittland]) så vet denne om att det är ett lindormshjärta som erbjudits. Det finns otaliga sagor och legender i ostroseden om hjältar som ätit lindormshjärta och sedan begåvats med fantastiska krafter. Äter rollpersonen upp hjärtat nickar mannen gillande och samtidigt som rollpersonen vaknar känner denna hur goda vitner sprider sig genom kroppen.

Väljer rollpersonen att inte ta emot hjärtat tittar mannen oförstående på rollpersonen och släpper sedan hjärtat som krossas mot marken. Mannen skakar sorgset på huvudet och går sedan därifrån. Rollpersonen vaknar ur drömmen med ett ryck. För ett ögonblick känner sig rollpersonen desillusionerad och vilsen innan minnet och verkligheten återvänder.



EFTER DRÖMMEN

Oavsett vilket val rollpersonerna gjorde i drömmen så tynar minnet och värmen snabbt bort. Verkligheten kommer rusande tillbaka och rollpersonerna kvicknar till i det lilla rökrummet. Förfädersaskan har nu stelnat och yggväktarna avlägsnar den från rollpersonerna, en efter en, och samlar ihop den i var sitt lerkärl. Därefter får rollpersonerna tillåtelse att klä på sig igen. Reningsritualen är över för deras del.

Yggväktarna däremot för den torkade förfädersaskan ner till det hemliga rummet för att utröna om rollpersonerna är goda eller onda. Den heliga förfädersaskan har nämligen egenskapen att avgöra en persons intentioner hos den person som den smörjs in på. Det sägs att andarna efter yggväktarnas förfäder färgar askan när den torkar. Har personen goda avsikter är askan fortfarande vit men den tar en rödaktig färg om personen har onda avsikter eller tankar mot ostroseden. Ju mörkare röd färg desto mer farlig och hatisk är personen.

Oavsett om rollpersonerna åt eller inte åt lindormshjärtat så har det valet ingen påverkan på färgen på den torkade askan. Istället är det bara rollpersonens sinnelag mot ostroseden som avgör. Alla rollpersoner bör klara provet om inte någon av dem verkligen hatar ostroseden. Denna person kommer att bli avslöjad av yggväktarna och slås i bojor och kommer att befrias först efter att de andra rollpersonerna har utfört yggväktarnas uppdrag. Hatar alla rollpersoner ostroseden kommer yggväktarna att ta samtliga till fånga och mata dem till lindormen.

RITUALENS FÖRDELAR

Att genomgå yggväktarnas reningsritual är alltid en stärkande upplevelse. Följande fördelar får de rollpersoner som genomgick hela ritualen.

Fördelar för de som deltog i hela reningsritualen:

- Rollpersonerna känner sig uppfriskade av ritualen. Alla eventuella negativa modifikationer för matbrist, sömnbrist, vildmarksliv, droger eller icke permanenta sjukdomar är som bortblåsta.
- Så länge rollpersonerna agerar direkt mot målet att befria Reithwyr (se nedan) så har de en modifikation på +2 på samtliga färdighet- och situationsslag.

Extra fördelar för de som åt lindormshjärtat:

- Under det närmsta dygnet får rollpersonen +5 i stridskapacitet, andlig kapacitet eller vitnerkapacitet. Detta val måste rollpersonen göra omedelbart och kan inte ändras.
- De rollpersoner som följer ostroseden får chansen att höja färdigheterna Religion (ostroseden) och Kulturkännedom (mittland) på samma sätt som vid ett perfekt utfört färdighetsslag (se Trudvangs Hjältar sidan 61). Har rollpersonen inget färdighetsvärde i dessa färdigheter höjs det automatiskt till 1.
- Eventuella skador som rollpersonerna har läker med 1T3 per kroppsdel.

UPPDRAGET

Efter att rollpersonerna har genomgått reningsritualen och blivit godkända av yggväktarna förs de till rådsalen. Alla yggväktare har tagit av sig sina kåpor och visar sina ansikten för rollpersonerna, detta är ett tydligt tecken på att de nu litar på dem. På ena sidan av bordet sätter sig Tuwva av ätten Pirgalad, Bagon Bensamle, Weofalta Nordskimmer och Brunwald Rusk. Tuwva ger ett tecken till rollpersonerna att slå sig ner på andra sidan bordet samtidigt som Siobann Swaalhimmer serverar rött vin i gyllene bägare till alla kring bordet. Med en djup bugning drar hon sig därefter undan. Vinet har mycket smak av körsbär vilket tyder på att det kommer från Tronland. Det serveras svalt helt enligt konstens regler.

De rollpersoner som i drömmen mötte den gamle mannen med lindormshjärtat upptäcker nu till sin förvåning att den gamle mannen såg precis ut som Bagon Bensamle. Om rollpersonerna frågar om detta ler Bagon pillemariskt och svarar, *"kanske var det jag, kanske var det inte jag, vem kan säga vem vi egentligen möter i våra drömmar?"*

Efter detta tar Tuwva över samtalet och det är från och med nu bara hon som pratar med rollpersonerna. Exakt vad hon berättar är upp till spelledaren att bestämma. Hon berör gärna många olika ämnen men vill helst inte gå in på djupet eftersom hon vill behålla så många hemligheter som möjligt.

- Yggväktarna. Tuwva berättar att hon och alla som befinner sig i källaren är yggväktare. Hon berättar att de har haft uppsikt över rollpersonerna sedan de kom till Hriesij och att de redan har träffat flera av dem. Hon berättar gärna mer om yggväktarna och deras kamp mot nidendomen. Hon påpekar även att Hriesijfalangen främst söker kunskap istället för att agera direkt mot sina fiender.
- Reithwyr. Tuwva berättar, om rollpersonerna vill det, hela bakgrunden om siarpojken i Utwist. Hon berättar om hur Eothein fick sin profetia och hur viktigt det var för yggväktarna att rädda Reithwyr innan han blev tillfångatagen eller än värre mördad. Hon berättar också att Reithwyr levt i yggväktarnas högkvarter de senaste 20 åren tills något förunderligt hände för någon dag sedan. När yggväktarna besökte Reithwyrs rum upptäckte de att ena väggen hade rasat och att siaren var borta. De kröp genom hålet och fann en labyrint av gångar och saltgrottor bortom högkvarteret. Hon berättar att yggväktarna sökte genom den närmsta omgivningen men de kunde inte hitta Reithwyr. De blev helt enkelt tvunga att ge upp sökandet.
- Varför rollpersonerna. Om rollpersonerna undrar varför de har blivit kontaktade av yggväktarna ser Tuwva besvärad ut. Hon säger dock till slut att de förtjänar att veta hela sanningen och berättar sedan om Reithwyrs dröm. Hon berättar att hon och yggväktarna tror att det är rollpersonerna som räddar Reithwyr i drömmen och att de på så sätt är utvalda att rädda siaren.
- Belöning. Om rollpersonerna beger sig in i saltgrottorna och återvänder med Reithwyr levande så kan han med hjälp av sin drömkonst ta reda på var trollkarlen Eres grav ligger. Tuwva påminner mer än en gång att Reithwyr måste räddas levande för att denne ska kunna dela med sig av sin kunskap.
- Trollkarlen Ere och lergöken. Frågar rollpersonerna om Ere eller lergöken berättar Tuwva att yggväktarna har en del kunskaper om trollkarlen. Nu är dock inte tiden att slå i gamla luntor i biblioteket. Om rollpersonerna befriar Reithwyr lovar Tuwva att de ska få besöka biblioteket när tid finns.

Yggväktarna vill alltså att rollpersonerna ska bege sig in i saltgrottorna och befria Reithwyr som de tror har blivit tillfångatagen av okända fiender. Rollpersonerna är utvalda att utföra uppdraget eftersom Reithwyr hade en drömsyn hur de räddade honom. Som belöning lovar yggväktarna att de med siarens hjälp ska ta reda på var trollkarlen Ere är begraven.

Om rollpersonerna accepterar uppdraget förs de till Reithwyrs rum och yggväktarna visar hålet i väggen. Det är bara för rollpersonerna att krypa igenom hålet och leta upp Reithwyr. Vill rollpersonerna inte rädda Reithwyr får de återigen ta på sig ögonbindlar och blir därefter eskorterade till Tisklatorget där de släpps fria. Vid denna olyckliga händelseutveckling får spelledaren bestämma hur äventyret ska fortsätta, se alternativt förlopp ovan.

ALTERNATIVT HÄNDELSEFÖRLOPP

Hela kapitel 6 bygger på att rollpersonerna samarbetar med yggväktarna. Det kan dock finnas många olika anledningar för detta samarbete att falla samman och då får spelledaren själv styra rollpersonerna på en alternativ väg. Det viktiga att tänka på är att när rollpersonerna lämnar Hriesij att de vet att de ska resa till skogen Gildamor och att de har fått med sig Birnaggaspegeln från yggväktarnas högkvarter. Hur detta ska gå till utan att genomspela kapitel 6 och 7 är en hård nöt för spelledaren att knäcka. Här följer ett förslag på alternativt händelseförlopp som kan hjälpa den villrådige.

FÖRSLAG TILL ALTERNATIVT HÄNDELSFÖRLOPP

Förutom siaren Reithwyr finns det bara en plats till i hela Hriesij där rollpersonerna kan få reda på var trollkarlen Ere är begraven. Den platsen är tisklans rådskammaren i Tisklaborgen. På det gamla stenbordet som står i rådskammaren finns många gamla hemligheter inpräntade som med tiden har glömts bort, bland annat var Eres grav är belägen. Hemligheterna är inhuggna på forneika och det är nog få rollpersoner som behärskar detta språk.

Det lättaste sättet för spelledaren att få rollpersonerna att undersöka stenbordet är att introducera en ny karaktär. Denna spelledarperson är trollkarlen Mardiac, en hellawes med stora kunskaper om myter och legender. Rollpersonerna kommer i kontakt med trollkarlen som har ett förslag till dem.

Mardiac berättar att han känner till ett hemligt sällskap i Hriesij som i sin ägo har Valaklintas formelsamling. Om rollpersonerna kan komma åt formelsamling och överlämna den till honom kan han berätta var de kan finna information om Eres grav. Går rollpersonerna med på förslaget visar Mardiac dem vägen till Gelle Enögas vinbod. Trollkarlen säger att under vinbodan finns det hemliga sällskapets högkvarter och någonstans i högkvarteret finns ett bibliotek, i biblioteket finns en ett hemligt utymme där formelsamlingen finns gömd. Därefter lämnar trollkarlen rollpersonerna och säger att han väntar på dem på värdshuset Lindormskungen.

Observera att Valaklintas formelsamling bara existerar om rollpersonerna följer denna alternativa händelsutveckling. Den hålls då förvarad med Birnaggaspegeln i det dolda utrymmet i biblioteket.

Det finns nu bara en sak för rollpersonerna att göra. Det är bege sig in i Gelle Enögs vinbod, finna den hemliga luckan ner till högkvarteret och där dräpa sig fram till formelsamlingen. Ungefär hälften av yggväktarna bör vara i högkvarteret på utspridda ställen helt efter spelledarens tycke och smak.

När väl formelsamlingen hittats måste spelledaren förmedla hur vacker, magisk, dyrbar Birnaggaspegeln ser ut att vara så att rollpersonerna även tar med den.

När rollpersonerna överlämnar Valaklintas formelsamling till Mardiac blir han mycket nöjd och beställer in mjöd och vin för att fira. Därefter visar han vägen till Tisklaborgen. Mardiac har tisklans gunst och släpps med rollpersonerna omedelbart in i borgen. Trollkarlen talar ett kort samtal med kammarherren Godurond och därefter visar han vägen till rådsalen och stenbordet. Där finner han snabbt Stenbordets kväde som han läser upp för rollpersonerna. I och med detta anser Mardiac att deras överenskommelse är fullgjord och önskar dem lycka till.

Vid denna alternativa händelseutveckling bör rollpersonerna ha kommit över Birnaggaspegeln och veta att trollkarlen Ere är begraven i Gildamor. Men innan rollpersonerna kan ge sig av anländer prästkungens här. Kapitel 8 - Belägringen kan börja.

7. SALTGROTTORNA

Direkt rollpersonerna ger sig in i saltgrottorna för att leta efter siaren Reithwyr har de klampat in på arkernas territorium. Arkerna har efter en blodig maktkamp tagit över den undre världen i Hriesij och deras ledare Kera Yarux skyr inga medel för att behålla kontrollen.

Vad få vet är att det finns stora saltgrottor under Hriesij som binds samman av långa underjordiska gångar. Bara arkerna har undersökt gångarna till fullo och hittat en utgång flera mil norr om staden. Genom denna gång smugglar arkerna in den lukrativa tornroten i staden som de sedan säljer med stor förtjänst.

I detta kapitel smyger sig rollpersonerna in i saltgrottorna och dräper allt i sin väg. Arkerna är inte villiga att förhandla med rollpersonerna utan gör istället allt för att dräpa dem. Deras hemliga grottor och smugglargången måste till varje pris hållas hemlig. För en mer detaljerad beskrivning över enskilda arker se appendix 2.

ARKFÖLJET

19 stycken till antalet är arkföljet som för tillfället styr den undre världen i Hriesij. Främst av arkerna är ledaren Kera Yarux, en lång och senig person som inte kan vara en dag över 30. Under Kera står Yarim Murtas, en omtyckt andreman med goda ledaregenskaper. På senare tid har dock Raika Sothi börjat hävda att hon är nummer två eftersom hon är, den stora arkledaren i norr, Tuva Sothis syster. Detta är något som Yarim ogillar speciellt som Kera verkar ge Raika sitt samtycke även om han inte har sagt det rakt ut. Yarim har dock själv inga planer på att ta över arkföljet men skulle en möjlighet visa sig så skulle han inte tveka att ta chansen.

Under dessa tre står de övriga arkerna. Bara den gamla schamanskan Argin Droska utmärker sig då hon är mycket gammal men respekteras för sin kontakt med andarna. Samtliga arker tillhör hamingjes även om deras andlighet skiljer sig enormt.

Kera Yarux är i största hemlighet Tuva Sothis spion i Runvjiik. Långt i norr väntar den grymma arkhärkarinnan bara på Keras signal och därefter tänker hon svepa ner genom riket i ett aldrig tidigare skådat plundringtåg. Kera anser att tiden nu börjar närma sig. Efter att tisklan och prästkungen kraftigt försvagat Runvjiik genom sitt inbördeskrig tänker Kera ge signalen. För tillfället väntar han dock otåligt men han drar sig inte för att hjälpa situationen att utvecklas i önskad riktning om han kan.

Arkerna är sedan maktövertagandet mycket noga med att inte avslöja sig i onödan. Faktum är att de flesta tjuvar och missdådare i Hriesij bara hört talar om den fruktade *"arken"* som styr den undre världen med järnhand. De flesta är dock nöjda med detta förhållande då de som kommit arkerna för nära brukar få ett oväntat besök av blodtörstiga krigare.

TORNROTEN

I dagens Hriesij är tornroten ingen öppen och synlig drog. Det är en drog som tuggas i det fördolda eller i slutna sällskap. Varken tisklan eller nidendomen ser med blida ögon på de som hänger sig till droger av denna typ. Eftersom drogen inte är tillåten i staden smugglar arkerna in den genom saltgrottorna. Få känner till denna hemlighet och det är därför ett mysterium för de flesta hur drogen i så stora kvantiteter kommer in i den välbevakade staden. Arkerna har tjänat ihop en stor förmögenhet tack vare försäljningen. Guldet och silvret skickas vidare norrut där Tuva Sothi använder det för att bygga upp sin armé. En dag hoppas samtliga arker att få sin rättmätiga belöning av sin härskarinna.

GROTTORNA

Saltgrottorna under Hriesij är en del av ett enormt labyrintliknande system av gångar och grottor. Systemet sträcker sig i flera mil i samtliga riktningar och det är därför lätt att tappa bort sig och gå vilse. Här och där syns underliga saltformationer som i fackelsken kan framstå som underliga varelser eller monster. Det hörs ett ständigt droppande ljud från taket och överallt sträcker sig stalaktiter som fångstarmar mot oaktsamma rollpersoner. Golv och väggar är kalla och fuktiga och fukten smakar salt.

Lyckas man följa grottorna norrut så kommer man efter någon mils vandring ut i en saltgruva. Ätten Beromydr bröt tidigare salt i grottorna men när de fick kontroll över stora delar av saltraden blev gruvan olönsam och lades ned. Detta var för flera generationer sedan och det enda som fortfarande påminner om verksamheten är ruttnande träbjälkar, räls, rostiga verktyg och annan bråte. Sedan gruvan övergavs har den i stort varit övergiven sånär som på de arker som för tio år sedan fann att den var sammankopplad till saltgrottorna.

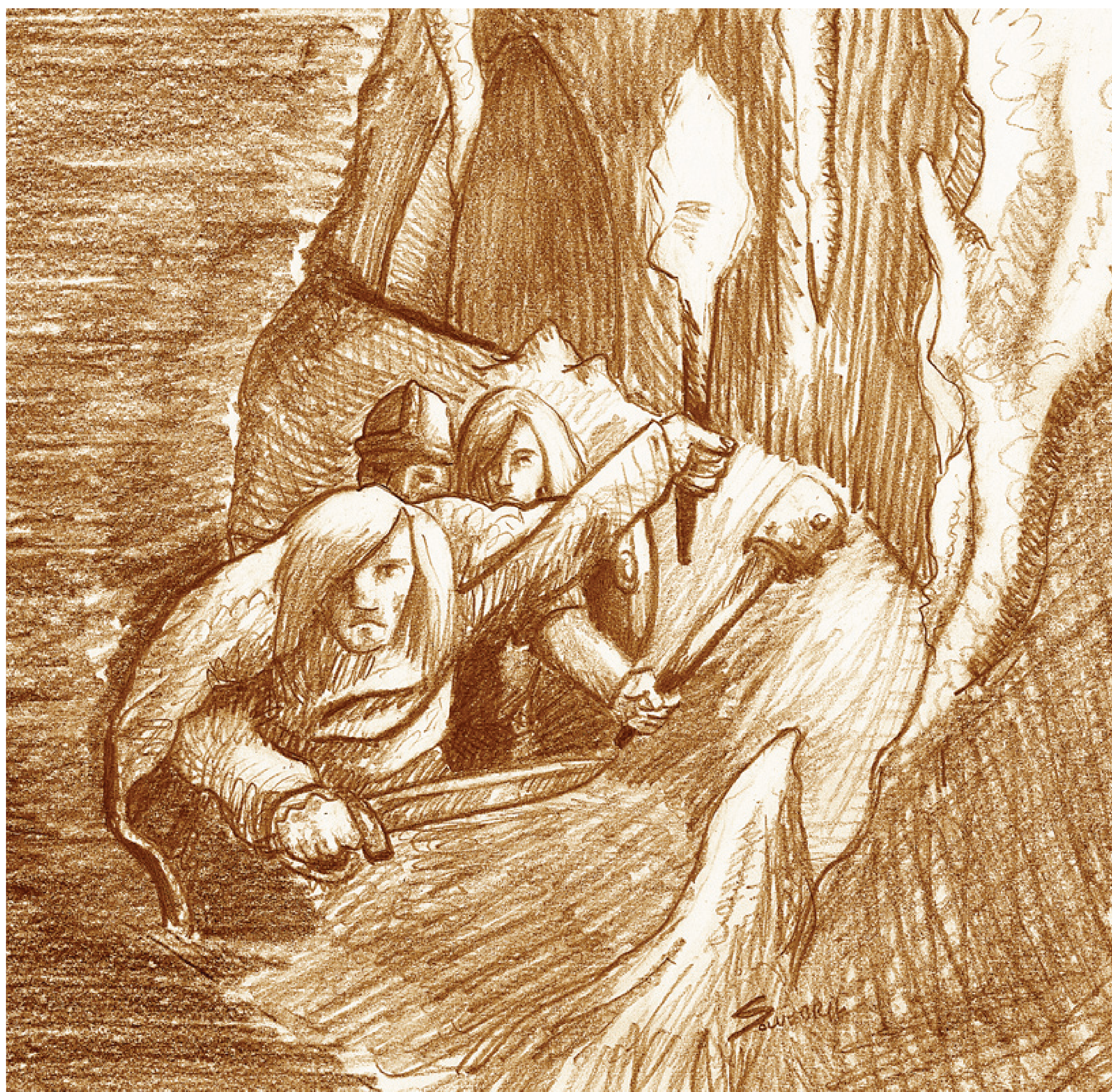
I saltgrottorna styr arkerna och på sin blodiga tron sitter Kera Yarux. Arkerna vet att tornrotssmugglingen är deras livsblod så därför skulle de bli mycket sura om någon avslöjade deras hemlighet. Kera har därför låtit upprätta vaktposter i grottsystemet så att ingen fiende

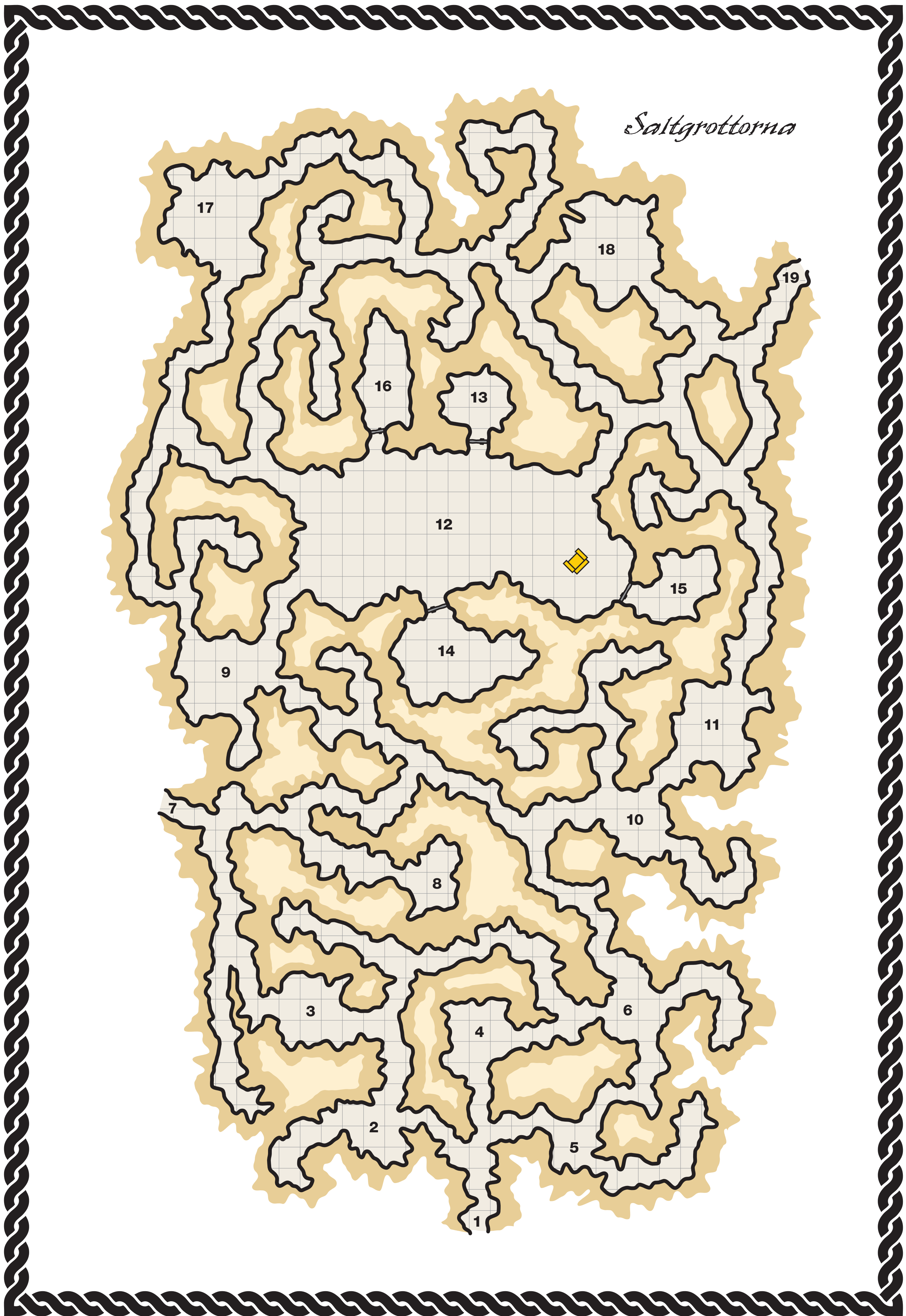
ska kunna överraska arkerna. På vissa ställen har arkerna själva grävt ut systemet så att den leder direkt till vissa hus i Hriesij vilket har underlättat smugglingen mycket. En av dessa hus ägs av handelsmannen Dran Bruntand som genom sitt handelshus mycket skickligt lyckas leverera tornroten till arkernas kunder.

ATT ÄVENTYRA I UNDERJORDEN

För den som vill göra äventyrandet i underjorden lite mer realistiskt följer här några specialregler som spelledaren kan tillämpa om den finner det nödvändigt.

- I underjorden är det kolsvart och det finns inget ljus som gör att man kan se. Om inte alla rollpersoner har mörkersyn måste de använda sig av facklor eller lanternor. Dessa lyser upp inte bara gången utan förvarnar också eventuella vakter att nu närmar sig någon. Alla som strider i fackelljus bör få -3 stridspoäng. Har facklorna blivit blöta är de svåra att tända och sprider svart sot. Har detta inträffat bör alla stridande få -6 stridspoäng. Strider man i mörker och saknar mörkersyn så bör modifikationen vara -20 stridspoäng.
- De underjordiska gångarna är ofta trånga och kräver att rollpersonerna går på led. Spelledaren bör alltid ha full kontroll i vilken ordning som rollpersonerna vandrar i. Använder sig rollpersonerna av vapen som kräver mycket svängutrymme (som morgonstjärnor) så bör en modifikation på -3 stridspoäng införas.
- Om rollpersonerna är iklädda tunga metallrustningar är det svårt att smyga omkring i dem i mörkret och de trånga gångarna. Att smyga i tyngre rustning än härdat läder bör anses vara mycket mycket svårt (-3 i färdighetsvärde).
- Även om grottsystemet ser ut att vara stabilt så är det vanligt med att stenar lossnar från taket och att väggar rasar in. Det är inte meningen att rollpersorna ska bli begravda i rasmassor men fallande stenar kan användas för att påskynda äventyrandet i underjorden.





Saltgrottorna
17
18
19
16
13
12
15
14
9
11
7
10
8
3
6
4
2
5
1

1. GROTTGÅNG A

Om man lyckas navigera rätt i de labyrintiska gångarna finner man att grottgång A sammankopplar yggväktarnas högkvarter med arkernas saltgrottor. Nära yggväktarnas källare är fukten mer påtaglig än den är i andra delar av de underjordiska gångarna. Man känner nästan den salta smaken i luften på tungan när man tar sig fram i de trånga gångarna. Överallt finns fuktigt salt som sakta tycks äta sig in i berggrunden. På ett ställe är grottgång A så trång att man måste kräla för att ta sig fram. Detta är något som kan få den mest luttrade äventyrare att känna obehag. På vissa ställen delar sig gången och går man fel kan det leda till en omväg på allt från några meter till hundratals meter.

Efter en omväxlande kravling och gång på mellan en halvtimme och tre timmar, beroende på hur tur rollpersonerna har när de försöker navigera i grottorna, kommer de fram till punkt 1 på kartan över saltgrottorna.

2. VAKTRUM

I detta vaktrum sitter alltid en av arkerna på vakt. För att få sträcka lite på benen brukar vakten göra en liten patrullering till rum 6 för att prata med vakten där för att sedan återvända till rum 2 via rum 4. Denna lilla tur brukar ta ungefär fem minuter. Annars sitter vakten på en pall och täljer ytterligare en trägubbe till sina armé av trägubbar som han placerat på en naturlig klipphylla på den södra väggen.

Är rollpersonerna högljudda av sig kommer vakten snabbt att släcka sin oljelampa, sedan kommer han att använda sig av sin kvarleva Älvaskelett för att aktivera hamingjesförmågan Stillhetens lömskhet för att göra sig osynlig. Detta gör det i stort sett omöjligt för rollpersonerna att upptäcka honom. Alla färdighetsslag (Lönndom) har en modfikation på -10. När alla rollpersonerna har passerat arkens gömställe kommer denne att röra sig, så han blir synlig, och anfalla den siste som lämnar rummet i ryggen. Därefter kommer han att försöka utnyttja det faktum att bara en av rollpersonerna kan anfalla honom från den trånga gången. Märker arken att han är illa ute kommer han att försöka fly och slå larm.

SLP: En ark typ A, se sid. 156.

3. ÖVERSVÄMMAT RUM

Detta rum har helt svämmat över efter det senaste skyfallet. Djupet är ungefär 3 meter i mitten av rummet och få ställen skiljer det mer än en två fot mellan vattenytan och taket. Smakar någon på vattnet är det iskallt och extremt salt. Från taket droppar det ständigt nya vattendroppar vilket skapar en ekande symfoni av droppande i rummet.

Vill någon ta sig till andra sidan av rummet måste denna simma då det är ungefär 10 meter från kant till kant. Tänk på att vattnet är iskallt.

4. SVINSTIAN

I detta rum har arkerna byggt en inhäggnad där de föder upp grisar. Stian innehåller för tillfället en sugga och tio kultingar som alla ser ut att vara friska och krya. Om rollpersonerna vill skapa en distraktion kan de släppa lös grisarna och skrämma dem på flykt. Vakten i rum 6 kommer då att upptäcka att grisarna har lyckats fly och kommer då att lämna sin post för att kunna samla ihop dem. Kanske kan rollpersonerna om de har tur smita förbi vakten utan att denne märker dem eller så springer denne av en slump rakt i famnen på dem.

5. OFFERPLATS

I detta lilla grottrum har en av arkerna en liten privat offerplats som hon använder sig av för att offra djur och ibland människor till hamingjes mörka gudar. Arkan får tag i sina offer under hemliga nattliga räder mot Hriesijs kåkstad. Arkan är övertygad om att hennes själ är extra kraftfull och utvald av gudarna att en dag utföra stordåd. Hon är dessutom lika övertygad om att starka fiender arbetar emot henne och vill stoppa henne till varje pris. I arkans ögon är Kera Yarux en av dessa motståndare och när tiden är inna tänker hon göra sig av med honom. Tills vidare bidar hon sin tid genom att offra och samla kraft.

Offerplatsen stinker av ruttet kött, likdelar och koagulerat blod och gör rummet nästan omöjligt att vara i. Lukten kan kännas långt utanför rummet.

Mot ena grottväggen står ett altare i form av en stor sten med tillplattad ovansida. På altaret står en skulptur i trä, som arkan stulit från rum 1, som föreställer en grinande demon med utstående ögon och utsträckt spetsig tunga. I sina kloförsedda händer håller varelsen i en skål som under mörka ritualer fylls med blod som dricks upp. Statyn är ungefär två fot hög och liknar ingenting rollpersonerna har sett tidigare.

Vakterna i rum 4 och 6 känner till denna offerplats men har valt att inte säga något till Kera Yarux tills vidare. Det ledaren inte vet om tar han inte skada av tänker vakterna.

6. VAKTRUM

I detta vaktrum sitter alltid en av arkerna på vakt. Oftast fördriver han tiden med att läsa böcker som denne har stulit från staden. Arken är mycket stolt över att vara den enda bland arkerna som kan läsa och för att inte förlora denna förmåga så över han varje dag. Bokintresset har gjort att ett litet bibliotek har startats i en låda som vakten förvarar i den östra blindgången. Samtliga böcker är av fiktionskaraktär och innehåller ingen information av värde.

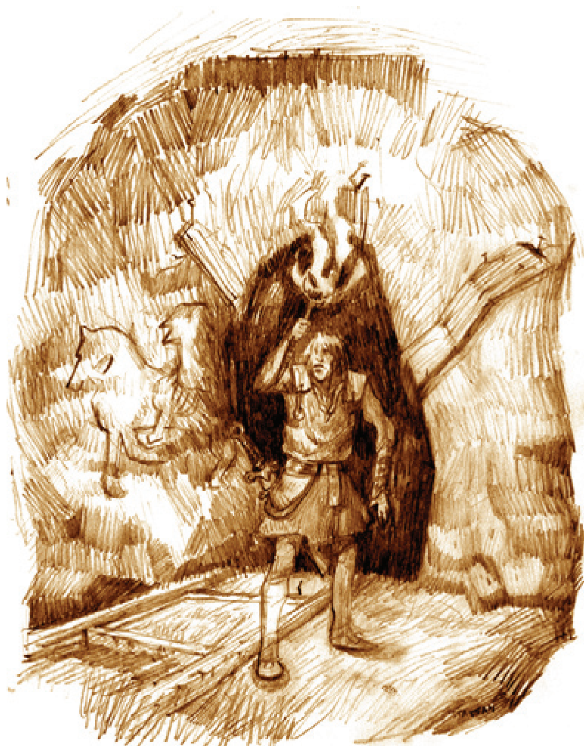
För att få lite variation på tillvaron så roar sig vakten ibland med att kasta kniv mot en måltavla på väggen. I mitten av tavlan finns en nidteckning föreställande Ovus.

SLP: En ark typ B, se sid. 156.

7. GROTTGÅNG B

Följer man grottgång B är den ungefär som grottgång A förutom att det inte finns några passager där man måste krypa. Grottgång B förbinder arkernas saltgrottor med Dran Bruntands källare. Dran är Kera Yarux huvudsakliga köpare av tornroten i Hriesij. Denna affärsförbindelse är förstås ytterst hemlig. Spelledaren bör till en början avråda rollpersonerna från att följa grottgång B, främst genom att säga att grottgången verkar leda bort från saltgrottorna. Beslutar de sig ändå för att följa den kommer de efter en lång vandring fram till en trävägg. Detta är egentligen en hemlig dörr som leder in i källaren i Dran Bruntands handelsbod.

Dran Bruntand skulle bli mycket överraskad om rollpersonerna dök upp i hans handelbod via grottgång B. Han fruktar arkerna, även om han gör affärer med dem, och lyder Kera Yarux i rädsla för vad som skulle kunna hända om han inte gjorde det. Dran är därför nära ett nervöst sammanbrott men gör allt för att verka självsäker utåt. Kera har märkt av Drans nervösa läggning och har därför börjat förse andra handelsmän med tornroten ifall det skulle bli nödvändigt att röja Dran ur vägen.



8. FÄNGELSEHÅLA

I mittten av detta grottrum finns ett hål som är ungefär en 3x3 fot stort. En tungt järngallerlucka med regel är placerad ovanför hållet och mot en vägg står en trästege lutad. Öppnar man luckan och firar ner stegen kommer man ner till en mörk fängelsehåla där Kera förvarar sina fångar innan han matar dem till Wrust (se nedan). För tillfället finns inga fångar i hålan men ett avgnagt skelett finns fortfarande kvar som avskräckande exempel.

9. OMLASTNINGSRUM

I mitten av detta stora grottrum står ett stor bord med en gammaldags vågskål med tillhörande vikter. I rummet finns också en hög med tomma säckar av grov säckväv och en skottkärra. Detta rums används som omlastningsrum där de balar med tornrot som smugglas in i staden förpackas om i mindre säckar som sedan säljs till Dran Bruntand och andra handelsmän. För tillfället finns två arker i rummet och när de får syn på rollpersonerna går de till anfall.

SLP: En ark typ A och en typ B, se sid. 156.

10. VAKTRUM

I detta vaktrum finns alltid en av arkerna på vakt. Hon sitter framför en liten lägereld och kokar trollsoppa. Detta långkok har hon hållt på med sedan morgonen och det återstår ännu många timmar innan soppan är färdig. Om arkan blir anfallen kommer hon att ropa på förstärkning som kommer rusande från rum 11.

SLP: En ark typ A, se sid. 156.

11. GROTTRUM

Detta stora grottrum används av Yarim Murtas och hans närmaste allierade bland arkerna. Tre bänkar med tillhörande filtar står placerade i en triangel runt en eldstad. Yarim och tre av de andra arkerna kommer nämligen ursprungligen från Grapinir i Arkland och inte från Skalpetopp som alla andra. Grapinirs arker har sedan barndomen en stark gemenskap med varandra och tycker ibland att de behöver komma bort från Skalpetopparna som är för blodtörstiga i deras tycke. De samlas då i detta rum för att äta en bit mat och samtala om ämnen som anstår "riktiga" arker.

SLP: Yarim Murtas och en ark typ B, se sid. 156.

12. TRONSAL

Arkerna håller för det mesta till i en stor naturlig grottsal som går under namnet "Tronsalen". Namnet kommer av att Kera Yarux har låtit hugga ut en tron ur själva berget i salens bortre ände. Tronen är täckt av pälsar från björn och ulv och längs armstöden hänger blodiga benbitar, lemmar och andra kvarlevor från både djur och andra varelser. Tittar man noga ser man ett antal människoskallar bland de ruttnande kroppsdelarna.

Ovanför tronen hänger en kuslig saltformation ner från taket. Formationen ligger i en halvcirkel i det höga grottaket och liknat närmast hundratals tentakler som sträcker sig ner mot golvet. Lukten i närheten av tronen är nästan outhärdlig och bara de som tuggar tornrot klarar av att stanna en längre stund.

Salen är upplyst av tre ständigt brinnande oljefat och ljuset är så kraftigt att inga extra facklor behövs för att



man ska kunna se obehindrat. I ett hörn av salen finns en tunna med olja och skulle den antändas kommer den att explodera efter 1T10+10 spelrundor och ge en skada på 1T10 (ÖP 8-10) på alla i salen.

För det mesta sitter Kera på sin tron och beordrar vad hans undersåtar ska göra, annars planerar han för det kommande blodståget som Tuva Sothi ska genomföra på hans signal. Vid sin sida har Kera ständigt Raika Sothi liggandes på en enorm skollpäls. På andra sidan tronen ligger Reithwyr fastkedjad vid väggen i en lång kedja. Normalt finns en handfull av de övriga arkerna i salen och tar emot order eller tränar vapenkamp. Klirret från deras vapen och rustningar hörs långt utanför salen när slagväxlingarna ekar genom gångarna.

SLP: Kera Yarux, Raika Sothi, en ark typ A och tre arker typ B, se sid. 155-156.

13. HELGEDOM

En tjock rök pyser ständigt ut genom dörren till detta rum som tjänar som helgedom för arkföljet. Öppna man dörren ser man till en början ingenting för den tjocka röken och värmen som kommer strömmande rakt emot en från rummet. Ögonen tåras snabbt och det är svårt att inte börja hosta.

Efter att röken har lagt sig kan man urskilja ett litet rum med en eldstad i mitten. Ovanför eldstaden hänger ständigt en puttrande kittel med något som bubblar frenetiskt och ger ifrån sig den tjocka röken.

På grottväggarna kan man se grova ristningar som föreställer underliga varelser och andar från hamingjes rika mytologi. Golvet i rummet består av grovt pulvriserat vitt salt.

Arkernas schaman Argin Droska befinner sig oftast i detta rum för att komma i trans. Ibland ser man henne liggandes orörlig på golvet mumlandes för sig själv. Ibland hoppar hon vilt kring elden i en primitiv dans skrikandes underliga ramsor vars innebörd är lika urgammal som omöjlig att förstå. Om rollpersonerna hittar Argin kommer hon inte att anfalla dem. Istället försöker hon använda sig av list och sina hamingjesförmågor.

SLP: Argin Droska, se sid. 156.

14. SOVSAL

I denna relativt stora grottsal sover alla arker utom Kera, Raika och Argin. Rummet har ett drygt dussin provisoriska bäddar i form av halmmadrasser med djurfällar uppradade längs väggarna. Vid varje bädd finns en kista med lås. Kistorna innehåller varje arks personliga tillhörigheter och övriga föremål ligger huller om buller i rummet. Det finns dag som natt alltid fyra arker i rummet som sover eftersom man vaktar i skift. Skulle en strid uppstå i tronsalen kommer dessa arker att vakna och vara fullt stridsberedda efter tio spelrundor.

SLP: En ark typ A och tre typ B, se sid. 156.

15. KERA YARUX SOVRUM

I detta rum sover Kera Yarux tillsammans med sin älskarinna Raika Sothi. Endast Kera, Raika och Argin har tillträde till rummet och stränga straff väntar den som bryter mot denna regel. I rummet finns en stor bädd täckt med mjuka fällar och varma filtar. Keras personliga tillhörigheter ligger samlade i två låsta träkistor varav den ena innehåller kläder och småsaker utan större värde medan den andra innehåller guld och silver till ett värde av 250 silvermynt. De båda kistorna öppnas med samma nyckel varav Kera har en och Raika har den andra.

I sovrummet finns även Keras personliga krigsutrustning. Denna består av en helrustning i svart fjällpansar, en arkiskt utsmyckad grenhjälm samt en brutalt utformad tornklinga målad med blodröd färg. Hjälmen har Kera erövrat av en rortväktare i sin ungdom och klingan är ett statusvapen bland arkerna och kan närmast beskrivas som ett tvåhandssvärd försett med hullingar. Denna krigsutrustning bär Kera bara när det väntas strid. Annars går han omkring i blodfläckad ringbrynja, läderbenskydd och en amurisk sågtandad huggsabel.

16. TORNROTSFÖRRÅD

I detta grottrum förvaras all den tornrot som ännu inte smugglats in i Hriesij. Tornroten ligger i stora balar på långa hyllor längs rummets väggar. Taket i rummet blir lägre och lägra allt längre man kommer in. I bortre än-

den löper tak och golv ihop. Strax framför änden hänger en underlig saltskulptur ner från taket som ser ut som en benig hand med tio fingrar som sträcker sig ner mot golvet. Dörren till detta rum är alltid låst och bara Kera har nyckeln.

17. EXPERIMENTET WRUST

Båda grottgångarna in i denna grottsal är försedd men en kraftig gallergrind med bom. En fruktansvärd stank av död och förruttnelse slår emot alla som kommer nära grindarna och man kan bara undra vad för hemskheter som döljer sig i mörkret. I grottsalen lever en av Keras skapelser, en fruktansvärd bastard, en blandning mellan människa och slogrikkfladdermusen, den varelse som en gång användes för att avla fram tornödlorna. Kera kallar sin skapelse för Wrust, ett ord som betyder ungefär "ond bråd död" på bultvrok. Det är Tuva och Raikas halvbror Lokir Sothis som med sina experiment uppe i Arkland har inspirerat Kera att skapa denna fasansfulla hybrid.

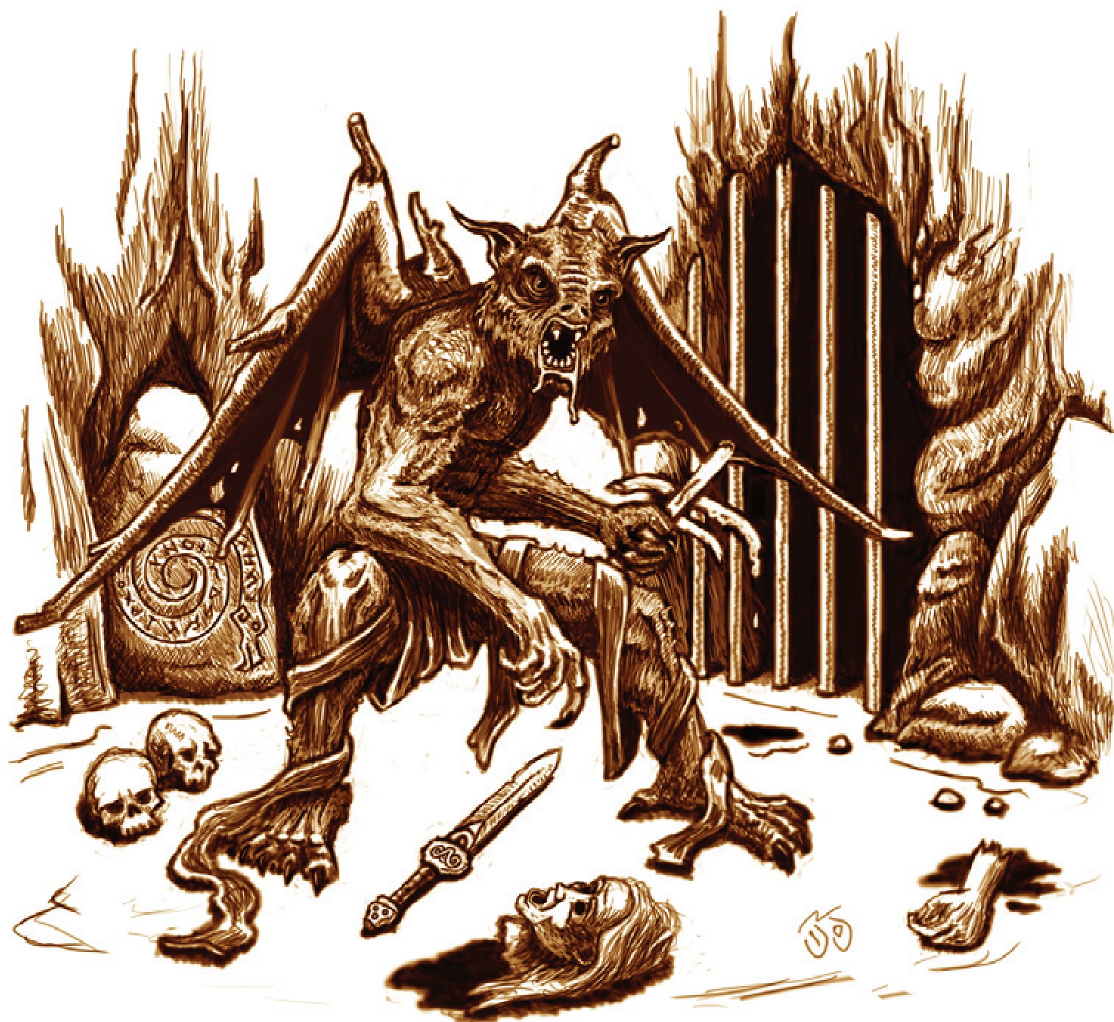
Går någon in i grottan möts denne av den obeskrivliga stanken och överallt ser man avslitna kroppsdelar i varierande grad av förruttnelse. På en av väggarna finns krafiga kedjor fastsatta som Kera kan använda sig av om han vill fängsla wrusten ytterligare.

Sedan födseln har wrusten uppfostrats av Kera och den lyder minsta vink från sin herre. Skulle strid bryta ut kommer wrusten att anfalla frenetiskt, halvt om halvt flygandes med sina outvecklade vingar. Dessa vingar kan inte användas till ren flygning utan används för en hoppliknande glidflygning som inte varar i mer än några sekunder (en spelrunda). Wrusten kan dock hoppflyga upp till taket (fem meter) och därifrån hoppa ner i en glidattack. I en strid finns det också en risk för de som står på marken att de snubblar eller halkar grottan på grund av kroppsdelarna och blodet.

För tillfället har Kera inte stor användning för sin skapelse annat än ett sätt att bli av med oönskade personer. Kera leder då offret till gallergrinden och knuffar denne in i rummet. Offret fylls för några ögonblick av hopp att hitta ut ur grottan men möts bara av en obeskrivlig fasa när monstret blodtörstigt anfaller.

Om striden i tronsalen går dåligt för Kera kommer denne att försöka ta sig till någon av gallergrindarna för att släppa ut wrusten som han sedan beordrar att dräpa rollpersonerna. Denne kommer att strida till sista bloddroppen mot de som hotar hans herre.

SLP: Wrust, se sid. 157.



18. TROFÉRUM

Detta grottrum har Kera fyllt med avhuggna huvuden spettade på pålar. Huvudena är inoljade i masomantfett och är förvånansvärt välbehållna. Den som vistas i rummet känner sig iakttagen av huvudena och i fackelsken är detta en skrämmande upplevelse som ger 1T5 skräckpoäng. Alla huvudena kommer från offer som Kera har besegrat i strid.

I rummet finns en ark som försöker samla kraft bland alla de döda. När hon får syn på rollpersonerna går hon skrikande till anfall med sitt trollgissel.

SLP: En ark typ B, se sid. 156.

19. GROTTGÅNG C

Följer man grottgång C är den ungefär som grottgång A förutom att det inte finns några passager där man måste krypa. Grottgång C förbinder arkernas saltgrottor med den övergivna gruvan några kilometer norr om Hriesij. Spelledaren bör till en början avråda rollpersonerna från att följa grottgång C, främst genom att säga att grottgången verkar leda bort från saltgrottorna.

Beslutar sig rollpersonerna ändå för att följa grottgång C kommer de in i en vindlande grottgång. Ibland är den så trång att man måste böja på ryggen för att ta sig fram och ibland öppnar sig stora salar med kusliga saltformationer. Då och då passerar gången en glittrande underjordisk grottsjö. Efter en dryg timmes vandring kommer man fram till saltgruvan. Spår av den gamla gruvverksamheten i form av räls, vagnar, rostiga verktyg finns fortfarande kvar sedan den tid då människorna grävde i gruvan. Vissa av gruvans gamla uppehållande träbjälkar är vattenskadade och ser ut som om de skulle kunna ge vika när som helst.



ÅTER HOS YGGVÄKTARNA

Efter att arkerna är besegrade och Reithwyr befriad kan rollpersonerna återvända till yggväktarnas högkvarter. Reithwyr är mycket medtagen av sin fångenskap och kan inte gå utan måste bäras av rollpersonerna. Är några arker fortfarande vid liv kommer de först att samla sig för att sedan gemensamt jaga efter rollpersonerna. Är wrusten fortfarande vid liv kanske en döende ark med sina sista krafter släpper den fri för att få hämnd. Med wrusten i hälarna bör flykten genom grottgångarna bli en nervpirrande upplevelse.

När Reithwyr och alla rollpersoner har krypit igenom hålet till yggväktarnas högkvarter hugger några av yggväktare ner väggen så att hela gången rasar samman. Vägen till saltgrottorna är nu totalt blockerad. För bästa effekt kanske wrusten hinner sticka fram sitt huvud och vråla till innan den krossas av de nedfallande stenmassorna. Rollpersonerna kan äntligen andas ut.

Yggväktarna tar snabbt hand om Reithwyr och bär honom till hans säng. Där blir han omplåstrad och får vila i några timmar. Även rollpersonerna blir erbjudna några provisoriska sängplatser för att kunna ta igen förlorad sömn. Alla rollpersoner som är skadade erbjuds en dos helande dryck som sägs vara skapad av en blandning av alf- och lindormsblod. De som dricker av den helande drycken läker 2T10 (ÖP 10) valfria kroppspoäng.

GRAVPLATSEN AVSLÖJAS

Nästa morgon väcks rollpersonerna något överraskande av Tuwva och Reithwyr som av egen kraft står upprätt med hjälp av kryckor. Tuwva berättar att tiden är inne för deras belöning och Reithwyr ber dem att följa med honom till Drömmarnas rum. Därefter vänder sig siaren om och sakta men säkert stapplar han iväg.

Eftersom Reithwyr rör sig så långsamt tar det en stund innan sällskapet kommer till Y-korsningen som till vänster leder till Eotheins grotta och till höger leder till Drömmarnas rum. En mystiskt ormliknande väsning hörs från den vänstra gången och Tuwva varnar rollpersonerna för att ge sig in i den.

När sällskapet kommer in i Drömmarnas rum slås rollpersonerna med häpnad. Trots att inga facklor brinner i rummet är det ändå svags upplyst av små glödande



kristaller i taket som skiner likt små stjärnor. Golvet är täckt av mjuka och loppfria fällar och Reithwyr sätter sig i mitten med benen i kors. Siaren ber en av rollpersonerna att ge honom huvan som finns i en urgröpning i väggen och ber därefter alla att sätta sig i en ring kring honom. Med en överdriven ceremoniell gest tar Reithwyr på sig huvan och ber sedan alla i rummet att fatta varandras händer. Därefter använder sig Reithwyr av drömkonsten och i ett dvalliknande tillstånd börjar han berätta vad han ser.

"Iiia, jag ser världen som gudarnas ser den. Iiia, jag ser en grönskande skog. Iiia, likt en örn svävar jag över trädtopparna. Min blick är stadig men jag ser ingen gravplats. Jag flyger in under trädens grenar. Nu är jag en räv som tassar genom skogen. Jag kommer fram till ett enormt vårdträd. En gammal alf sitter under trädet och kokar soppa. Alfen ler vänligt och säger; -Välkommen till Gildamor. Jag frågar alfen om denne vet var trollkarlen Ere är begraven. - Här i skogen, svarar alfen. Nu blev allt mörkt. Jag tror att någon iakttar mig från skuggorna, EOTHEIN, EOTHEIN, EOTHEIN".

Med ett skrik vaknar Reithwyr upp. Tuwva rusar fram och tar av huvan och ger siaren någonting att dricka från en plunta. Med en svag röst viskar Reithwyr till Tuwva.

"Eothein kan hjälpa dem, låt dem få träffa ormen. Jag är så trött, måste vila en liten stund".

Därefter somnar Reithwyr. Tuwva lägger försiktigt ner hans huvud och drar en av fällarna över honom så han inte ska frysa. Efter en stund hörs ett litet snarkande och Tuwva ber rollpersonerna att tyst lämna rummet.

MÖTE MED EOTHEIN

Efter att Tuwva och rollpersonerna lämnat Drömmarnas rum tänder yggväktaren en fackla. Med vänster pekfinger över läpparna signalerar hon att rollpersonerna ska vara tysta. Därefter börjar hon gå mot den andra gången, från den gång som rollpersonerna hörde ett ormlikt väsande ifrån. När alla kommer fram till järngallret utanför Eotheins grotta vänder sig Tuwva om och säger:

"Det ni nu ska få skåda har ingen som inte är yggväktare i Hriesij sett. Jag ber er att hålla er lugn. Notera det tjocka järngallret bakom mig. Det är kraftigt nog för att hålla oss säkra".

Därefter vänder sig Tuwva om och går fram till gallret, med sin ljusa stämma kallar hon in i mörkret:

"Eothein, Eothein min älskade. Kom fram och visa dig för mina vänner. De behöver din vishet för att kunna utföra ett svårt uppdrag".

I nästa ögonblick dyker ett ohyggligt huvud upp på andra sidan järngallret [skräckfaktor 1T10 (ÖP10)]. Huvudet ser ut som ett lindormshuvud men det har kusliga mänskliga drag som gör den till något helt annat än en vanlig lindorm. Bortom huvudet kan den långa kroppen skymta till i fackelskenet men det är på tok för mörkt för att avgöra hur stor lindormen är. Tuwva sträcker in en arm mellan järngallrets glipor och smeker lindormen över det platta området som finns mellan ögonen. Tuwva säger kärleksfullt:

"Detta är Eothein. En gång var han en vanlig människa, nu är han så mycket mer. Ställ er fråga så kommer han att hjälpa er så gott han kan".

Lindormen tittar misstänksamt på rollpersonerna efter att Tuwva har talat klart. Den sticker ut sin långa tunga och smakar av luften. Det hela är mycket kusligt och att höra denna lindorm tala får det att vrida sig i magen på alla rollpersoner. Vad än de frågar om kommer Eothein att säga något som låter ungefär så här:

"Att finna trollkarlen Eres gravplats är inte det svåra. Allt ni behöver göra är att leta igenom skogen och hörsamma dess invånare. Det svåra är att öppna graven. Det kan ni bara göra med Birnaggaspegeln som yggväktarna har i sin ägo. Men jag tror inte att de är villiga att ge er spegeln utan en motprestation. I graven kommer ni att finna flera föremål, ett är lergöken ni söker, ett annat är en bärnstensmedaljong som Ere bar medan han fortfarande levde. Om ni lovar vid alla gudar ni håller heliga att återvända och ge medaljongen till yggväktarna så tror jag att Tuwva och de andra är villiga att låna ut spegeln till er under en kortare tid. Vad säger ni om det förslaget?"

Efter att rollpersonerna har godtagit lindormens förslag (vad har de för val?) så drar Eothein sig tillbaka in i mörkret bortom facklornas sken. Tuwva ler nervöst och säger att det är bäst att de lämnar honom i fred. Därefter leder hon rollpersonerna in i biblioteket där hon öppnar det hemliga utrymmet och tar fram Birnaggaspegeln.

"I denna spegel är en mäktig varelse fängslad. Hon kallas för Birnagga och hon är ondare än ondskan själv. Låt er inte luras av hennes oskuldsfullhet och hennes lena tunga. Hon bryr sig inte om någon annan än sig själv. Vad hon än säger måste ni misstänka att hon ljuger. Ta spegeln men jag råder er att inte titta in i den förrän ni verkligen behöver det".

Därefter virar Tuwva in spegeln i ett tygstycke och överlämnar den till den klokaste av rollpersonerna. Har någon frågor försöker Tuwva att svara på dem så gott hon kan.

Tiden i yggväktarnas sällskap är nu över. Eventuellt kan rollpersonerna få ett nytt uppdrag av Tuwva och yggväktarna (se nedan). Annars får de åter ta på sig ögonbindlarna och äppelfrun eskorterar dem till Tisklatorget där hon släpper dem fria. Rollpersonerna hinner dock inte mer än andas ut förrän de blir rekryterade till murarna. Prästkungens här är nära och snart börjar en blodig belägring.

BIRNAGGASPEGELN

Det är inte meningen att rollpersonerna ska använda sig av Birnaggaspegeln förrän de är framme vid trollkarlen Eres gravplats. Om någon ändå tittar in i spegeln kommer Birnagga efter ett tag att visa sig i sin slöjform. Hon kommer inte att hjälpa rollpersonerna utan försöker istället genom lögner och smickrande tal få rollpersonerna att förstöra spegeln så att hon kan bli fri. Händer detta tar äventyret en helt oväntad vändning och det är då upp till spelledaren att sy ihop säcken. Med Birnagga springande fri i Runvjiik bör framtiden se väldigt mörk ut för landet och dess invånare.

FRIVILLIGT UPPDRAG - VAPENLASTEN

Yggväktarfalangen i Hriesij använder väldigt sällan våld för att uppnå sina mål. Istället satser de sina resurser på kunskap som de hoppas snabbare ska leda till framgång än ett till synes evigt gerillakrig. Det finns dock röster bland yggväktarna som vill att man för en mer direkt politik mot nidendomen. De vill inte själva använda sig av våld men vill gärna hjälpa andra mer stridslystna element av motståndsrörelsen.

På senare tid har yggväktarna därför fått upp ögonen för Guldmar Spjotsvinge och hans frihetskämpar i Gildamor. Eftersom Guldmar kämpar för att befria Runvjiik från nidendomen har yggväktarna beslutat sig för att hjälpa sina "bröder" i skogen.

Genom sina kontakter i Majnjord har yggväktarna lyckats köpa ett stort parti vapen som några betrodda okis har smugglat in i Runvjiik. Vapenlasten levererades till yggväktaren Beron Gårdsman som har sin gård några mil norr om Hriesij. Det är livsviktigt för frihetskämparna i Morgus spjut att få dessa vapen men det är mycket farligt att smuggla vapenlasten den sista biten till Gildamor. Att bli tagen på bar gärning med en så stor vapenlast kan bestraffas med döden.

Om rollpersonerna lyckas befria siaren Reithwyr och fått veta att trollkarlens Ere är begraven någonstans i Gildamor kan det hända att yggväktarnas ledare Tuwva tar chansen att utnyttja dem igen. Tuwva nämner att Gildamor är en mycket stor skog och bara genom att finna beresta skogsmän som känner till skogens alla skrymslen och vrår har de en chans att finna gravplatsen. Nu råkar det vara så berättar Tuwva att hon känner till en grupp skogsmän i Gildamor som kallar sig för Morgus spjut. De bör veta exakt var i skogen som graven finns men det är mycket svårt att vinna deras förtroende.

Tuwva berättar därefter att yggväktarna har köpt en vapenlast som måste levereras till Morgus spjut. Om rollpersonerna är de som levererar vapenlasten kommer skogsmännen att bli mycket tacksamma mot dem och då kan de säkert be om en gentjänst. Om rollpersonerna accepterar uppdraget ger Tuvwa dem ett smycke föreställande ett lindormshuvud. Tuwva säger att rollpersonerna först ska resa till Lindrosgården och där visa upp smycket för yggväktaren Beron som bor där. Beron kommer därefter att ge dem vapenlasten som ska föras till Gildamor där den ska levereras till Morgus spjut. När väl detta är genomfört kan nog Guldmar Spjotsvinge visa dem vägen till trollkarlen Eres grav.



8. BELÄGRINGEN

Belägringen av Hriesij är ett av äventyrets höjdpunkter och som sådant bör spelledaren bemöda sig extra noga i sina förberedelser av detta kapitel. Ett gott råd är att först avgöra hur stridserfarna rollpersonerna är och därefter anpassa varje del av kapitlet för respektive person. Det vill säga att låta krigare, riddersmän och bågskyttar stå i främsta ledet medan mindre krigiska person bör stå lite längre bak eller helt utanför striden om de är helt värdelösa på att strida. De rollpersoner som är bäst på att slåss bör möta det hårdaste motståndet medan svagare rollpersoner kan ta hand om lättare motstånd. Det kan vara en svår balansgång för spelledaren att upprätthålla men med några tips bör det gå vägen.

TIPS TILL SPELLEDAREN

Tipsen som här följer är tänkt att hjälpa och inspirera spelledaren. En fullständig belägring är inte något som är helt lätt att hålla både fartfylld och intressant men med väl valda beslut och lite tur bör belägringen bli en oförglömlig spelupplevelse.

ORDNING I KAOSET

När väl prästkungens trupper stormar murarna så bryter helvetet ut. Strider utkämpas över allt och krigare, vildmän som bönder kämpar desperat för sina liv. In i detta kaos av blod, lemlästning och ond bråd död kastas rollpersonerna och bara med både tur och skicklighet kan de överleva. Det lättaste för spelledaren är att följa kapitlets delmoment men det är inte alltid som detta är det mest praktiska. Spelledaren ska se sig fri att kasta om de olika delmomenten, utöka ett visst eller helt stryka ett annat. Genom flexibilitet och en viss fingertoppkänsla bör varje spelledare hitta en väg som passar dennes spelgrupp.

REALISM

Det är viktigt att spelledaren kommer ihåg att det är rollpersonerna som är äventyrets huvudpersoner och därför bör de behandlas därefter. Vill en spelare att dennes rollperson ska utföra något extra ordinärt eller väldigt svårt bör spelledaren uppmuntra detta och kanske ge en hjälpande hand om detta kan förhöja upplevelsen. Om spelled-



aren vill uppnå total realism kommer rollpersonerna med stor sannolikhet inte att överleva belägringen. Samtidigt får spelledaren inte dadda med spelare som skickar in sina rollpersoner i onödiga självmordsuppdrag. Dock kan spelledaren varna spelarna att en sådan handling inte är så smart att genomföra men om spelarna fortfarande insisterar så låt dem pröva och därefter slå ut nya rollpersoner. Spelledaren ska dock komma ihåg att mycket kan hända under en strid och om det är möjligt så kan dumdristiga rollpersoner räddas av både slumpen och ödet. En snäll spelledare kan innan belägringen utdela en extra Raud till varje rollperson så att de har åtminstone en räddningsplanka om det skulle behövas.

OBALANSERADE STRIDER

Kanske ett av de större problemen under belägringen är att rollpersonerna ställs inför övermäktigt motstånd. Det är aldrig roligt att förlora sin rollperson utan att man har en chans att klara sig och därför bör spelledaren förbereda några verktyg med oväntad hjälp. Vid ett underläge kanske tisklan skickar fram reservtrupper för att förstärka försvaret där rollpersonerna råkar befinna sig. Kanske får några av tisklans bågskyttar på avstånd syn på rollpersonerna prekära situation och räddar dem med några välriktade salvor. I värsta fall får Weroungs gripryttare användas som räddande änglar när de dyker ner från himlen och jämnar ut oddsen. Varje verktyg bör dock inte användas mer än en gång så om spelledaren kan hitta på några fler förutom de som nämns ovan så är det väldigt bra.

EPISK BATALJ REGEL (EBR)

EBR är alternativa stridsregler som används vid stora fältslag och belägringar av borgar och städer. De vanliga stridsreglerna fungerar alldeles utmärkt vid mindre strider och dueller men här pratar vi om masslakt av fiender som väller fram i en aldrig sinande flodvåg. EBR används främst för att göra stridsmomentet snabbare likt stora slag är på vita duken i filmer som Braveheart, Gladiator och Sagan om konungens återkomst. Det står givetvis spelledaren fritt att inte använda sig av EBR men detta kapitel riskerar då att bli segt och ointressant. Följande modifikationer används vid användning av EBR:

- Rollpersonerna agerar alltid först i varje spelrunda.
- Alla fiender oskadliggörs omedelbart om rollpersonerna får in en träff med sina vapen. Inget skadeslag behövs slås.
- Alla fiender får ett attackvärde (ATV) och ett försvarsvärde (FÖV) istället för stridspoäng.
  Dessa värden står i appendix på berörda fiender.
- Attackvärdet = FV i färdigheten Strid.
- Försvarsvärdet = Dessa fördjupningar ger +1 vardera: Kampvana, Stridsvana, Krigsvana, Sköldbärare, Sköldmästare, Sköldlegend.
  Sköldmodifikation: Liten sköld +1, Medelstor sköld +2, Stor sköld +3.
  Rustningsmodifikation: Heltäckande rustningar, RV 1-3 +1, RV 4-6 +2, RV 7+ +3.
- Inget tärningsslag slås för fiendens pareringar. Istället dras försvarsvärdet av från rollpersonens FV.

Exempel: Rollpersonen Herfoir Djärve har: Strid FV 15 och fördjupningarna: Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Sköldbärare och Sköldmästare. Totalt 40 stridspoäng. Han möter i strid två fientliga vildmän som har: Strid FV 8, Kampvana, Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Sköldbärare. De strider med Stridsyxa, Medelstor sköld och Pälsrustningar. Vildmännen har således ATV: 8 (FV Strid) och FÖV 5 (kampvana +1, sköldbärare +1, medelstor sköld +2, päls +1). Striden börjar med att Herfoir går till attack (rollpersoner vinner alltid initiativet). Han fördelar sina 40 stridspoäng enligt följande:

Attack 1 FV 15 mot vildman 1
Attack 2 FV 15 mot vildman 2
Parad 1 FV 10.

Herfoir anfaller alltså de båda vildmännen med varsin attack. Hans chans att träffa är FV 15 minus FÖV 5 = 10. Herfoir rullar tärningarna och slår 8 och 12. En träff och en miss. Vildman 1 träffas av Herfoirs svärd och stupar omedelbart. Herfoir kan inte attackera mer så turen går över till vildman 2 som hugger med sin yxa. Hans ATV är 8 och han slår 7, en träff. Som tur är har Herfoir sin parad kvar med FV 10, han slår 2 och parerar vildmannens yxhugg. Spelrundan är över. Hade Herfoirs parad misslyckats hade han tagit 1T10 (ÖP 9-10) i skada helt enligt regelboken.

Ny spelrunda: Herfoir har samma taktik som tidigare men riktar nu båda attackerna mot vildman 2. Han slår 5 och 4, båda träffar, det sista helt i onödan i och med att det räcker med en träff för att fälla en fiende. Striden är över. Herfoir kliver över de båda liken och går rytande till attack mot tre rortväktare som har inringat hans gode vän Turbjorn...

TISKLANS KRIGSHÄR

När prästkungen kommer till Hriesij kommer tisklan att ha en krigshär på ungefär 4.000 man som försvarar staden. Spjutspetsen bland dessa är de 500 beridna krigarna som alla är trogna tisklan. Tyvärr kommer deras styrka inte till sin rätt på stadens murar men de kan göra förödande utfall om tillfälle ges. 2.500 man ur krigshären är riddersmän och hirdmän med liten eller stor erfarenhet. De kämpar tappert och verkar ha ett hum om vad de gör. De sista 1.000 männen är nyrekryterade borgare och bönder. De har liten eller ingen erfarenhet av krig och drabbas lätt av panik om de ansätts hårt.

PRÄSTKUNGENS KRIGSHÄR

Den krigshär som prästkungen kommer till Hriesij med är en mäktig syn att skåda. Hären består av ca 12.000 man där de 600 rortväktarna är de mest fruktade. För-

utom rortväktarna har prästkungen ungefär 2.000 ryttare i sin här. Fotfolket består av 4.000 erfarna hirdmän och 2.400 tvångsrekryterade bönder. Dessutom har en styrka på 4.000 vildmän anslutit sig från de mörka skogarna kring Ghavelid. De bågskyttar som nämns i texten består främst av bönder och vildmän som i väntan på det stora anfallet använder sig av sina pilbågar.

KAPITLETS OLIKA DELMOMENT

För att detta kapitel inte ska bli helt oöverskådligt har det delats in i olika delmoment. Ett delmoment behandlar en enskild fas av belägringen och man bör spela klart varje delmoment innan man går vidare till näst. Följande delmoment består detta kapitel av.

A. Upptakten
- A1 - Rekryteringen
- A2 - Urdurs (fylle)kajor
- A3 - Stallen töms

B. Omringandet
- B1 - Brännandet av förstaden
- B2 - En dömd flykt
- B3 - Ryttarnas mod
- B4 - Ondskans slungmaskiner
- B5 - Vän blir fiende
- B6 - Löskesvält
- B7 - Utfallet
- B8 - Himmelseld

C. Anfallet
- C1 - Belägringstornen
- C2 - Stormen
- C3 - Flaggan måste falla
- C4 - Kärt återseende?
- C5 - Förräderiet

D. Reträtten
- D1 - Hriesij brinner
- D2 - Kaoset
- D3 - Weroungs gripar
- D4 - Uppför muren

E. Sista kampen
- E1 - Desertören
- E2 - Nattligt bombardemang
- E3 - Murbräckorna
- E4 - Prästkungens vrede

F. Avgörandet
- F1 - Tisklan segrar
- F2 - Vapenstillestånd och fredfördrag
- F3 - Prästkungen segrar

A. UPPTAKTEN

Detta delmoment behandlar tiden strax före prästkungens här anländer och börjar omringa Hriesij. Under denna tid blir rollpersonerna tvångsrekryterade till murarna och hamnar under ett befäl. Spelledaren bör bygga upp en stämning av annalkande död och förintelse.

A1. REKRYTERINGEN

Efter att rollpersonerna har varit nere i saltgrottorna och fått den information de behöver händer något som ingen av dem har förväntat sig. När de kommer ut på Hriesijs gator går det många grupper av spjuthirder runt i de olika husen och tvångsrekryterar krigare till murarna. När spjuthirderna får syn på rollpersonerna blir de ihopfösta i en stor grupp med andra som tvångsrekryterats, undantaget är barn, gamlingar och handikappade personer. Rollpersonerna blir därefter eskorterade till tisklatorget där säkert 300 män och kvinnor har samlats ihop. Där får var och en kliva fram till tisklans skrivare och "frivilligt" anmäla sig till hennes här. Kontraktet fästs med sigill och rollpersonerna får skriva sin boteckning. De som behöver vapen och rustningar får ett bredsvärd, en medelstor sköld och en metallförstärkt läderrustning. Efter att alla skrivits in delas de 300 in i sex grupper om vardera 50 man. Varje grupp kallas för frihetsflock och samtliga rollpersonerna hamnar i frihetsflock 3 under befäl av Märikk Worosian, en mindre känd hjälte från Urkon. Märikk kallar till sig sin flock, ställer sig på en låda så att alla kan se honom och håller därefter ett brandtal till sina nyvunna krigare.

"Hör upp ni tappra frivilliga i frihetsflock nummer 3. Mitt namn är Märikk Worosian och jag har fått den stora äran att leda er i det kommande kriget. Vi vet att prästkungens krigare när som helst kommer att inringa Hriesij så nu finns det ingen möjlighet att lämna staden. Vi måste kämpa för vår tiskla och för våra liv. Lyder ni mig och gör som jag säger kommer de flesta av er att överleva, visar ni olydnad kommer ni att straffas hårt, troligast med era liv för förräderi. Men låt oss inte prata om sådana tråkigheter, låt oss istället dricka samman vårt förband. Leve Runvjiik och leve tisklan."

I EN GODES VÄRNTJÄNST

Tidigare under äventyret finns det en risk att rollpersonerna redan har gått i en godes värntjänst och kan således rent tekniskt inte bli tvångsrekryterade av tisklan. Detta har egentligen liten betydelse då tisklan har beordrat godarna att tillfälligt överflytta huvudparten av deras krigare till hennes befäl. Godarna har under rådande situation inte haft mycket att sätta emot när den ordern dök upp. Om alla rollpersoner råkar tjäna samma gode kan Märikk Worosian vara en av denne godes hersirer och att det är goden istället för tisklan som beordrar rollpersonerna till murarna.

Vad som är viktigt oavsett vem som beordrade rollpersonerna till murarna är att de förstår att Märikk Worosion är deras befäl och att ordervägran är ett krigsbrott som kommer att straffas hårt och skoningslöst.

Därefter delas det ut muggar med någon okänd stark sprit som smakar förfärligt men värmer gott inombords. Märikk för därefter sin krigare till den nordvästra muren (just norr om Ytwatorget) där de blir stationerade. Därefter börjar en daglig rutin som ser ut ungefär så här för rollpersonerna.

Klockan	Syssla
06.00-10.00	Morgonvakt på murkrönet.
10.00-10.30	Måltid. Torrt bröd, fattig soppa och en redig sup.
10.30-12.00	Fritid. De får lämna murarna men om larmet går måste de hinna återvända inom 5 minuter.
12.00-18.00	Variabla vaktarbeten. Vakt på murkrönet. Patrullering av stadens gator. Flytta förråd. Hämta utrustning. Förstärka försvaret, bygga eller skydda byggnader. Kurirtjänst. Vapenträning*
18.00-18.30	Måltid. Torrt bröd, fattig soppa, en redig sup och två stop mjöd.
18.30-23.00	Kvällsvakt på murkrönet.
23.00-06.00	Sovtid. I skabbig ladugård nedanför platsen på murarna.

*Vapenträningen är endast till för de som inte är vana att bruka vapen. De rollpersoner som har FV 6 eller lägre i Strid får träna med vapen istället för att göra andra sysslor. Denna träning är väldigt tung men effektiv. För var dag som man deltager i träningen får man 1 färdighetspoäng till färdigheten Strid.

MÄRIKK WOROSIAN

Väderbiten och med ett ansikte som ser ut att vara uthugget ur granit står Märikk sex fot hög med en blick som en örn. Han är kraftigt byggd, nästan fet, och tycks vara bred som en ladugårdsvägg. Han ansikte är renrakat och längs med den högra kinden löper ett långt ärr. En kyss från en grip berättar Märikk när folk frågar varifrån han har fått ärret.

Märikk är uppfödd på Urkons högland men upptäckte i unga år att han ville se världen. Han slöt sig därför samman med de tisklatrogna krigare som håller till i Taldwen. Där tjänstgjorde han i tre år och han utmärkte sig med sin tapperhet. Därefter beslöt han sig för att resa omkring och han har därför varit till Majnjord i öster och Ervidden i väster. Till slut hamnade Märikk i ätten Narbonnes tjänst där han tjänstgjorde som livhird på en av ättens många storgårdar. När nyheten om ätten Weroungs fall kom anslöt sig Märikk frivilligt till de som ville försvara huvudstaden från prästkungens giriga famn.

Som rollpersonernas befäl är Märikk hård men rättvis. Han tolererar inga dumheter men samtidigt ger han stora friheter till de som utmärker sig. Vid strid ställer sig Märikk främst för att föregå med ett gott exempel. Vid frågor om vilken tro han tillhör kan Märikk närmast klassificeras som ateist. Han erkänner alla trosuppfattningar men bryr sig föga om någon av dem.

SLP: Märikk Worosian, se sid. 157.

A2. URDURS (FYLLE)KAJOR

Knappt har rollpersonerna och frihetsflock 3 hunnit dricka sin skål med Märikk Worosian och ta sin plats på den nordvästra muren innan de ställs inför sin första uppgift. En förtvivlad värdshusvärd störtar snubblande fram till Märikk och berättar förtvivlat:

"Märikk min gamle vän, du måste hjälpa mig. Urdurs kajor har druckit min källare torr och nu när det inte finns en droppe kvar att dricka slår de i ren bärsärkagång sönder mitt värdshus och misshandlar min personal. Jag är rädd för att alla dessa löshirder som tisklan anställt kommer att ställa till med mer trubbel än de är värda. Du måste stoppa dem innan de bränner ned Gyllendroppen."

Märikk tänker efter en kort stund som för värden tycks vara en evighet. Sedan beordrar han frihetsflock nummer 3 att följa med honom. Det blir en kort men rask språngmarsch till Gyllendroppen som ligger vid Stentorget. Väl framme smyger Märikk fram till värdshuset och kikar in. Han kommer snabbt tillbaka och berättar att det verkar vara ungefär tio överförfriskade karlar som har ställt till med allt trubbel. Han ger följande order:

"På min signal rusar vi in på värdshuset och tar fyllkajorna med överraskning. Vi är fem mot en och bör därför lätt kunna ta dem levande. Om någon gör motstånd så ge denne en magsugare så att denne stupar. När ni har ett redigt grepp på dem släpar ni ut dem och trycker ner dem i leran. Invänta sedan min order."

Därefter smyger sig frihetsflock 3 fram till Gyllendroppen. Märikk höjer hastigt sin arm och sänker den och med ett härskri rusar alla in på värdshuset. De tio löshirdarna tas med fullständig överraskning men de gör motstånd när de börjar släpas ut. Om spelledaren vill kan någon av löshirdemännen lyckas slita loss sin ena arm och ge en av rollpersonerna en hurring. Det tar ungefär två minuter för frihetflock 3 att släpa ut alla fyllkajorna och trycka ner dem i leran.

Märikk går därefter fram till den som är ledaren och lossar hans penningpung som han sedan humpar till värdshusvärden. *-Detta bör täcka dina kostnader för reparationerna,* säger Märikk. Därefter dyker en stor styrka spjuthirder upp från Tisklaborgen som undrar vad som

står på. När Märikk berättar situationen för hirdhersiren dröjer det inte länge förrän denne beordrar sina män att ta Urdurs Kajor tillfånga och kasta dem i fängelse där de kan få nyktra till. Lika hastigt som lustigt är det hela över och frihetsflock 3 har vunnit sin första seger.

SLP: Urdurs kajor, se sid. 157.

A3. STALLEN TÖMS

Redan innan belägringen börjar inser även de mest förnekande människorna i Hriesij att det inte kommer att dröja länge innan hungersnöd kommer att uppstå. Givetvis finns det onda människor som tänker utnyttja situationen. En snabbtänkt handelsman och bedragare vid namn Johmer Strandh kommer att ta tillfället i akt och i "tisklans namn" beslagta nyttodjur med rikligt med kött på benen. Johmer tänker förvara djuren i sitt eget stall och när tiden är inne dyrt sälja köttet till den hungrande befolkningen.

För att lyckas med sitt bedrägeri har Johmer tillverkat ett falskt dokument som är undertecknat av tisklan och bär hennes sigill. Dokumentet är egentligen Johmers egna handelstillstånd men han har lyckats bleka bort den utsprungliga texten och sedan präntat dit sina egna ord. Johmers är dock ingen administratör och hans språkval är en aning för folkligt för ett dokument präntat av tisklan. För att upptäcka att dokumentet är en förfalskning krävs antinget ett lyckat färdighetsslag (Skötsel: stad, fördjupningen Lag och ordning ger +3) eller ett mycket svårt (-3) lyckat färdighetsslag (Tala Röna, fördjupningen Avskrift ett krav).

Rollpersonerna har blivit beordrade av Märikk att mocka och mata djuren i ett stall. Om rollpersonerna själv har hästar eller andra djur råkar det vara just det stallet som det handlar om. I stallet finns det tio hästar, två mulor och en åsna. Johmer kommer att dyka upp i stallet och vifta med ett dokument som säger att han i tisklans namn ska hämta fem djur till bättre "förvaring" i tiskans stall. Johmer kommer att välja åsnan, mulorna och två av hästarna (det kan vara rollpersonernas om spelledaren vill detta). Om rollpersonerna låter Johmer ta djuren kommer de senare, när bedrägeriet upptäcks, att bli utskällda av Märikk och satt på latrintjänt under resten av belägringen.

Om rollpersonerna vägrar att låta Johmer ta några djur kommer han svära högt och säga: *"Är ni efterblivna? Jag ska personligen ta upp detta med tisklan och då kommer ni att dingla från galgen för er dumhet".* Därefter lämnar han stallet för att pröva sin lycka i ett annat stall istället.

Lyckas rollpersonerna att avslöja Johmers bedrägeri försöker denne att muta sig fri med 20 klingande silvermynt som denna har i sin penningpung. Vägrar rollpersonerna att låta sig mutas utan istället för honom till stadsvakten och berättar vad som hänt kommer Johmer redan nästa dag att offentligt hängas för att statuera ett exempel på vad som händer om man försöker stjäla under krigstid. Det hela blir extra muntert när Johmer sista handling i livet blir att han skiter på sig.

SLP: Johmer Strandh, se sid. 157.

B. OMRINGANDET

I detta delmoment anländer prästkungens här till Hriesij och sakta men säkert omringar de staden. Under 3-4 dagar låter prästkungen möra upp staden med sina slungor och pilregn medan hans hantverkare bygger de belägringstorn som ska användas vid stormingen av murarna. Prästkungen har hört oroande rykten om att förstärkning till tisklan kan anlända inom några veckor så därför vill han få belägringen överstökad så fort som möjligt.

B1. BRÄNNANDET AV FÖRSTADEN

De första av prästkungens trupper som anländer till Hriesij kommer norrifrån. Deras gröna och vita vimplar fladdrar upproriskt i vinden och sänder kalla kårar utmed ryggraden. Märikk Worosian beordrar halva sin flock, inklusive rollpersonerna, att följa med honom till den västra stadsporten. Väl framme tar Märikk till orda:

"Om vi ska vinna kriget kan vi inte låta prästkungen få marschera in i förstaden. Den skulle i så fall ge skydd åt hans krigare så att de lättare skulle kunna nå de yttre murarna. Tisklan har därför beordrat oss att bränna ner förstaden. Som ni vet är förstaden utrymd men det kan fortfarande finnas kvar någon envis dåre som vägrar att lämna sitt hem. Era order är enkla, sätt eld på samtliga byggnader och eskortera eventuella stadsbor innanför murarna. Gör någon motstånd har ni rätt att bruka dödligt våld. Sätt fart."



Därefter får alla en brinnande fackla av portvakterna och portarna öppnas. Märikk springer först ut och ropar att alla ska sprida ut sig. Att tända eld på förstadens byggnader är inte speciellt svårt och eftersom de flesta hus sitter ihop dröjer det inte länge förrän allt står i lågor. Under tiden som rollpersonerna befinner sig i förstaden finns det en chans att de råkar ut för något. Slå 1T6 för varje rollperson och läs av resultatet på tabellen.

1T6 - HÄNDELSER I FÖRSTADEN

1. En envis kärring vägrar lämna förstaden. Bara om hon med våld släpas bort kommer hon att överge sitt hem.
2. I ett hus som rollpersonen antänder bor en gubbe som blir rasande och anfaller rollpersonen med sin käpp.
3. En av prästkungens bågskyttar har kommit förstaden inom skotthåll och avlossar en pil mot rollpersonen.
4. En utsvulten hund har av elden drabbats av panik och med drägglande käftar anfaller den rollpersonen.
5. Från ett av de antända husen hör rollpersonen plötsligt ett barnaskrik. Ett spädbarn har övergivits av sin mor och hotas nu att slukas av lågorna.
6. Inget speciellt inträffar.

Efter att förstaden har satts i brand finns det gott om tid att återvända till staden. Prästkungens trupper verkar inte ha speciellt bråttom och gör ingenting för att förhindra att Märikk och hans halva fock återvänder innanför murarna.

B2. EN DÖMD FLYKT

När prästkungens här kommer till Hriesij kommer några människor i staden att vilja fly så fort som möjligt. Med en snabb häst skulle det vara möjligt att fly innan fienden hinner omringa hela staden. En familj bestående av far, mor och två döttrar, fem respektive tio år gamla, har mutat stadsvakten med sina sista tillhörigheter så att de ska kunna fly. Deras brutala öde blir rollpersonerna vittne till utan att kunna göra ett dugg för att hjälpa dem.

När stadsportarna hastigt öppnas för att släppa ut familjen sätter de fart på två hästar. De är snabbt utanför räckvidden för pilbågar men snart ljuder de fientliga stridshornen. Tre beridna rortväktare på snabba springare tar upp jakten på den undflyende familjen. Mannen träffas av ett kastspjut och faller av hästen och drar med den tioåriga dottern i fallet. Hon stapplar förtvivlat upp och drar faderns dolk från hans bälte.

I nästa ögonblick skilj moderns huvud från kroppen men innan den hinner falla till marken greppar den tredje rortväktaren mycket skickligt den yngre dottern och lyfter över henne till sin häst.

När rortväktarna sitter av går den äldre dottern till anfall med sin faders dolk. Hon klyvs mitt itu med ett enda mäktigt hugg från en pendelyxa.

Senare under dagen samlas de dödas kvarlevor ihop för att användas som ammunition till slungmaskinerna. Den överlevande dotterns öde förblir okänt. Det sista man ser av henne är när hon bärs iväg till prästkungens tross och försvinner.

Alla rollpersoner som såg hela händelsen och inte klarar av ett situationsslag (Psyke) med svårightsgraden 12 drabbas av 1T5 skräckpoäng.

B3. RYTTARNAS MOD

Efter att prästkungen har inringat Hriesij tar en märklig lek fart utanför murarna där rollpersonerna står. En fientlig ryttare sätter fart mot den yttre muren som om han anföll men när han kommer inom 100 rejäla stegs avstånd vänder han om samtidigt som tisklans pilar börjar vina kring öronen. Denna handling visar på stort mod och ryttarens vapenbroder vill inte vara sämre. Han kommer att rida till 80 rejäla stegs avstånd innan han vänder om. Denne lek fortsätter tills antingen någon av ryttarna blir nerskjuten eller tills denne når muren. Om rollpersonerna har skjutvapen blir de beordrade att dräpa ryttaren. När väl ena ryttaren är träffad av en pil kommer denne att falla ur sadeln och bryta nacken. Ryttarens vänner rider då fram med en upphållen vit flagga för att hämta kroppen. Den döde hedras bland prästkungens krigare för sitt mod och den som sköt honom hedras bland tisklans krigare för sin pricksäkerhet. Det hela har varit ett bisarrt skådespel i mod och dårskap.

B4. ONDSKANS SLUNGMASKINER

Prästkungens fanatiska och radikala syn på syndare och fiender är något som under de kommande dygnen kommer chocka rollpersonerna och stadsborna. Med sig från norr har prästkungen Inthéin fått med sig en samling syndare som i burar transporterats med hären. I samband med att belägringstornen byggs och de inväntar stormningen förbereder hans rortväktare och skarprättare en särskilt obehaglig överraskning för staden.

Gryningen efter att prästkungens här omringat staden blir de varse om vad som händer. Medan angriparens här förbereder sig med belägringsvapen och moralhöjande aktiviteter påbörjar prästkungen sina trakasserier av staden och dess befolkning. Från himlen slungas prästkungens syndare in i staden. Syndarna är de som haft oturen att drabbas av Simurgs förbannelse och nu landar de på hus, gator och torg. Självklart slås kropparna sönder av nedfallet och kring resterna av vad som en gång var en människa flyr folk hals över huvud. Stora sjok med svärtat blod, inälvor, kroppsdelar och Simurgs stackares beklädnader pryder nu husväggar, tak och kullersten och de flesta troende ber en tyst bön för stackarna.

Snart börjar rykten sprida sig att tiggare dykt upp med kolsvarta blanka ögon och många tror sig veta att prästkungen förbannat dem och skickat Simurgs ioi efter dem. Tvivel uppstår och moralen sänks hos många av de invånare som inte har något val annat än att stanna kvar i den belägrade staden.

Efter att Simurgs stackare slungats in och den första skräcken lagt sig börjar prästkungen att bombardera staden med stenar. Som tur är har prästkungen få slungor och katapulter men de flygande stenarna är ett ständigt orosmoment som under tre dagar plågar invånarna i staden. Prästkungen stenar slungas in i staden för att sänka moralen. Man försöker inte skapa en öppning i muren då man tror att det skulle ta få lång tid för att skapa en lucka stor nog att storma igenom. Märkligt nog så använder sig prästkungen inte av några eldklot av något slag. Risken att bli träffad av en slungad sten är så liten att den kan anses försumbar. Däremot kan rollpersonerna flera gånger se hur stenar träffar byggnader i staden och ibland får de väggar eller tak att kollapsa.

B5. VÄN BLIR FIENDE

En eller två dagar efter belägringen påbörjats och staden har mjukats upp av slumpvis inflygande stenar har folk börjat bli oroliga. Detta tar sig uttryck med att brottsligheten trots hårda straff ökar astronomiskt. Folk mördar varandra för en brödbit och gator och torg är inte längre trygga platser för den som inte kan värja sig. Trots insatser från stadsvakten är lidandet stort och gråt från män, kvinnor och barn ljuder mellan husen. Fram till att den första anfallsvågen drabbar Hriesij ligger stämningen tät och kvävande över staden.

Rollpersonerna blir en dag beordrade att hämta pilar från förråden till bågskyttarna på muren. Längs med gatan de vandrar kommer ett bekant ansikte fram till dem. Vem det är är upp till spelledaren att bestämma men det bör vara någon de mött tidigare och gjort sig vän med. Vännen är dock inte glad och med ilsket tryne anklagar denne rollpersonerna för att ha stulit en lår med pryttlar som staplats för leverans. Inom en halv minut har en uppretad folkhop på ett tjugotal personer omringat rollpersonerna och kräver att de ska lämna tillbaka det som de har stulit. Då rollpersonerna inte har något stöldgods att lämna tillbaka blir pöbeln allt argare och om de inte omedelbart flyr kommer fem patrask att gå till anfall beväpnade med lyktklykor, grepar och spadar. Om dessa fem oskadliggörs flyr resten av pöbeln och allt blir lugnt.

SLP: Patrask, se sid. 157.

B6. LÖSKESVÄLT

Efter några dagars belägring är stämningen i staden mörk och prat om uppror cirkulerar i de fattigaste områdena där hungern och lidandet är störst. Stadsvakten har fullt upp med att behålla lugnet och ordningen och den som beträder stadens gator ensamma riskerar att bli rånmördad.

Rollpersonerna som utmärkt sig de senaste dagarna har belönats med en timmes kvällspermission som de tillbringar på ett värdshus där de fortfarande serverar öl fast till det tredubbla priset.

När eftermiddagssolen går ner hörs plötsligt höjda röster utanför värdshuset. Ett ögonblick senare uppdagas varför, en folkskock på 1T20+10 människor i trasiga kläder har samlats utanför värdshuset och kräver att de serveras mat och dryck. För att visa att de menar allvar kastar de in sten genom fönstren och viftar med tillhyggen. Människorna i folkskocken har ätit väldigt lite de senaste veckorna och nu är måttet rågat. I desperation har de beslutat sig för att riskera sina liv för att fylla sina skrikande magar.



Det finns flera sätt att lösa den rådande situationen. Eftersom rollpersonerna är de enda krigsmännen på värdshuset förutom de tre dörrvakterna tittar alla på dem för vägledning.

- Statuera exempel och sätta hårt mot hårt. Om rollpersonerna oskadliggör folkskockens tre ledare kommer de övriga att skingra sig för att följande dag pröva sin lycka någon annan stans.
- Vädja till folkskocken att ta sitt förnuft tillfånga. Med ett vackert tal kan rollpersonerna väcka de hungrigas stolthet och få dem på bättre tankar. Genom ett väldigt svårt (-5) lyckat färdighetsslag (Tala Röna, fördjupningarna Silvertunga eller Vältalig ger +3) skingrar sig skocken och går hem. Ett misslyckat slag gör folkskocken bara ännu argare och bara genom att ge dem mat kan situationen avstyras från att utarta. Ett fummel gör att talaren möts med buande och träffas av en 1T3 kastade stenar som ger 1T5 i skada. Därefter stormar folkskocken värdshuset och länsar värdshuset på den mat de kan finna innan de flyr.
- Ge folkskocken vad de vill ha. I värdshuset finns det nog med mat för att alla i folkskocken ska kunna mätta sina magar. Det är dock inget skrovmål vi pratar om och värdshusvärden gnäller om betalning. Efter att skocken skingrats kommer ett rykte om rollpersonernas vänlighet och generositet att sprida sig genom staden. Detta medför att de under 1T3 dagar kommer att ha 1T10 tiggare omkring sig som tigger mat av dem.

SLP: Patrask, se sid. 157.

B7. UTFALLET

Denna händelse sker tre dagar efter att Hriesij blivit inringat av prästkungens här. Tisklan har själv inspekterat murarna och med stor förskräckelse sett de belägringstorn som fienden håller på att uppföra. Därför beordrar hon att ett utfall måste göras. Alla som har en häst och som kan rida ska deltaga i utfallet, det gäller även hästägande rollpersoner. Utfallet sker genom den norra porten som hastigt öppnas så att två led av ryttare kan gallopera ut. Ryttarna delas in i tre olika grupper, den första ska med spjut och svärd anfalla alla som står eller arbetar vid belägringstornen, den andra gruppen får en försluten kruka med olja och den tredje får brinnande facklor. Det är meningen att de som har krukor ska kasta dessa på belägringstornen så att de går sönder och sedan rida tillbaka, sedan ska de med facklor kasta dessa på belägringstornen och förhoppningsvis ska oljan då ta eld och få tornen att flamma upp. Det är en riskabel plan men prästkungens trupper visar inga tecken på att de förväntar sig ett utfall.

Utfallet kommer mycket riktigt att överraska prästkungen och hans trupper. De rollpersoner som tillhör den första gruppen får strida mot 1T3 fiender (dock inte samtidigt) som befinner sig på marken innan det blåses till reträtt. De som tillhör grupp två eller tre måste lyckas med ett färdighetsslag (Riddjur, fördjupningen Hindervana ger +3) för att lyckas rida fram till belägringstornen. De som misslyckas med slaget kommer inte riktigt fram utan måste kasta sin kruka/fackla. För att kastet ska träffa måste rollpersonen lyckas med ett färdighetsslag (Strid, fördjupningen Vapenkastare är ett krav) eller så missar denne målet.

När prästkungens överraskade ryttare slutligen har suttit upp och stormar fram blåser tisklans ryttare till reträtt. Bara de som kastats av sin häst eller fått den skadad av fientliga trupper hinner inte fly tillbaka till Hriesij utan huggs skoningslöst ner. Det har dock varit ett lyckat utfall, bara 1T20+20 ryttare gick förlorade samtidigt som 1T3+1 belägringstorn förstördes. Moralen höjs tillfälligt men alla vet att detta bara är början av belägringen.

SLP: Prästkungens krigare, se sid. 157.

B8. HIMMELSELD

Tidigt på morgonen den fjärde dagen beordrar prästkungen att hans bågskyttar ska marschera fram till skjutavstånd och avlossa fyra skurar med eldpilar för att tända på husen i den yttre cirkeln. Detta tillsammans med brinnande eldklot från slungorna bör tända eld på de flesta av husen och demoralisera försvararna ytterligare. Men sina 600 pilbågar blir de fyra skurarna fruktansvärda upplevelser för invånarna i staden.

Tre spelrundor innan första pilskuren träffar staden ljuder murkrönens signalhorn över staden då tisklans utkiker i tornen inser vad som håller på att hända. En kort stund senare haglar den första pilskuren över staden. Omedelbart fattar byggnader, vagnar, marknadsstånd, höstackar och annat lättantändligt eld. Dessutom träffas många invånare i staden av pilar och skrikande av smärta faller de till marken. Alla som befinner sig utomhus och inte tidigare har varit med om ett pilregn måste slå ett situationsslag (Psyke) med svårighetsgraden 7. Den som misslyckas med slaget drabbas av 1T10 skräckpoäng.

Rollpersonerna har tidigare på morgonen blivit beordrade av Märikk att stärka hirdens förråd av sprit och har skickats till ett förråd för att hämta en tunna rom. Rollpersonerna har "lånat" en skottkärra och är på väg tillbaka med tunnan när det första pilregnet faller.

När pilarna tillfälligt förmörkar himlen ska alla rollpersoner slå ett färdighetsslag (Skötsel: krig). De som lyckas inser vad som kommer att hända och kan kasta sig i skydd. Det är 30% chans (1-6 på 1T20) att träffas av eldpil. De som kastar sig i skydd är det bara 10% chans (1-2 på 1T20) att de träffas. En eldpil ger 1T10 (ÖP 10) i skada. Dessutom är det 40% risk (1-8 på 1T20) att kläderna fattar eld på den som träffas av en eldpil. Kläder som brinner ger 1T5 i skada varje spelrunda tills elden är släckt. Efter den första pilskuren hinner alla sätta sig i

säkerhet. Under paniken föll skottkärran omkull och till allas förtvivlan lossnade locket på tunnan och 4/5-delar av den dyrbara spriten har runnit ut i sanden.

Efter de fyra pilskurarna utbryter det stora kaoset. Ett femtiotal personer har träffats av pilarna och säkert 100 byggnader har antänts. Överallt springer det nyvakna och halvnakna personer omkring och försöker släcka eldarna. De skadade förs på improviserade bårar till den inre cirkeln för läkarvård. Skriken, elden, röken och den allmäna oredan får folk för ett ögonblick att glömma vad som håller på att hända. Nu börjar striden på allvar.

C. ANFALLET

Under detta delmoment anfaller prästkungen Hriesij med sina krigare. Ett tiotal belägringstorn rullas fram mot den yttre muren och när de når murarna strömmar fienden fram i en till synes oändlig flodvåg. Trots dåliga odds lyckas Hriesij till en början stå emot anstormningen tills katastrofen slår till. Några förrädare som är trogna ätten Hravelsfest öppnar en av portarna i den yttre muren och i och med detta väller prästkungens trupper in i staden.

C1. BELÄGRINGSTORNEN

Efter den förrödande himmelselden beordrar prästkungen sina härförare att påbörja stormningen av Hriesij. Med hornstötar börjar de nybyggda belägringstornen att rullas fram mot den yttre muren. Tornen är tolv till antalet och ett av dem är på väg rakt mot den position som rollpersonerna har på muren. Bakom tornen fortsätter bågskyttar och slungmaskiner att skjuta för att avleda försvararnas uppmärksamhet länge nog så tornen ska hinna rulla fram. I takt med krigstrummorna tar det tio minuter att rulla fram belägringstornen till muren.

Bakom tornen går prästkungens trupper. De håller upp sina sköldar eller speciella plåtar för att skydda sig mot försvararnas pilar och stenar.

Så länge rollpersonerna håller sig bakom murarna och inte tar några stora risker är chansen minimal att de träffas av fientliga pilar. För att skrämma dem kan spelledaren ändå låta pilar fastna i deras sköldar eller stryka deras hjälmar med en ofarlig men öronbedövande klang. De rollpersoner som vill skjuta tillbaka med pilbågar eller senare kasta tunga stenar på fienden måste göra detta med risk för sitt eget liv. Att blotta sig på detta sätt medför en 10% chans (1-2 på 1T20) att träffas av en pil som ger 1T10 (ÖP 10) i skada.

När belägringstornen har kommit ungefär halvvägs öppnar tisklan moteld med sina katapulter och ballistor uppe i tisklaborgen. Denna attack av stenar och eldkrukor tycks klen i jämförelse med prästkungens bombardemang. Stor munterhet sprids dock på muren när en av katapulterna får in en fullträff med en eldkruka. Den silvtrundska elden formligen exploderar och får belägringstornet snabbt att förvandlas till en övertänd fackla. Panikslagna krigare hoppar brinnande ner från tornet, de flesta av dessa slår ihjäl sig.

När de övriga belägringstornen närmar sig muren ökar tempot från trummorna. Ljudet från anfallarnas vapenskrammel blir påtagligt och skrik hörs över muren. Stämningen är hetsk och man förbereder sig för att möta sitt öde.

På den plats där Märikk Worosian och frihetsflock 3 står landar ett av belägringstornen och med en öronbedövande knall fälls luckan ner och bildar en bro mellan tornet och muren. 15 vildmän stormar i den första flodvågen ut från tornet. Rollpersonerna måste besegra tre av dessa i närstrid.

SLP: Tre vildmän, se sid. 157.

Tornen fungerar som trapphus upp till murkrönet och hela tiden strömmar nya fientliga krigare upp från marken nedanför. Tio krigare i minuten kan ta sig upp på muren denna väg. Samtidigt reses stegar mot muren med några meters mellanrum och en murbräcka börjar bearbeta muren med tunga träffar.

C2. STORMEN

När väl anfallet är igång börjar stormen. Prästkungens krigare väller upp mot murarna via belägringstornen eller stegarna. Hur denna anstormning gestaltar sig är upp till spelledaren att bestämma men trots övermakten tycks försvararna hålla sina murar. Under tre långa timmar får rollpersonerna kämpa för sina liv innan det blåses till reträtt till de inre murarna (se C5 förräderiet). Det är viktigt att spelledaren lyckas balansera rollpersonernas insats. Dels bör rollpersonerna inte dö men samtidigt får de inte vara omöjliga att besegra. Det är också viktigt att spelarna känner att det som deras rollpersoner gör också har en påverkan på slaget. Här följer en lista på aktiviteter som rollpersonerna kan roa sig med.

- Kriga manligt med vapen och sköld.
- Avfyra avståndsvapen mot fienden.
- Knuffa ut stegar med klykstav.
- Klättra upp på ett belägringstorns tak och hugga fienden i huvudet när de väller ut.
- Kasta mindre eldkruka på fiende, speciellt de på som klättrar upp på stegar.
- Bära fram kokande oljehink och kasta innehållet in i belägringstorn.
- Kasta en tung sten på fiender som väntar nere på marken att få klättra upp.
- Kasta spjut mot fientlig hersir som från marken manar sina krigare framåt.
- Bära bort eller hjälpa någon av tisklans krigare som har skadats svårt av fienden.
- Springa till tisklans stabstält och begära förstärkning.

FIENDEN

Fienderna som rollpersonerna strider mot delas upp i fyra olika grupper. Den första gruppen och de som är lättast att besegra är bondekrigarna, dessa män har antingen frivilligt gått med eller tvångsrekryterats till prästkungens här. De har oftast liten stridserfarenhet men de är långt ifrån ofarliga när de svingar sina yxor. Den andra gruppen består av hirdkrigarna. Dessa män och kvinnor har kriget som levebröd och de är goda kämpar om än en aning fantasilösa. Den tredje gruppen är den mest oberäkneliga då den består av vildmän. Grymma och otämjda män från de mörka skogarna som fruktas för sin styrka och blodtörst. Den fjärde och den mest farliga av gruppen krigare är rortväktarna. Män och kvinnor som vigt hela sitt liv åt att tjäna Gave med vapen i hand. De är orädda, vältränade och strider till sista blodsdroppen.

När rollpersonerna ska strida mot olika fiender bör spelledaren anpassa motståndet efter dem. Hirdkrigarna och vildmännen är i klar majoritet av fiendens trupper och det är mest dessa som rollpersonerna bör strida mot. Ibland kan dock en rortväktare dyka upp för att göra livet extra surt. Bondekrigarna bör ses som slaktfår i sammanhanget.

SLP: Bondekrigarna, Hirdkrigarna, Vildmännen och rortväktarna, se sid. 157.

C3. FLAGGAN MÅSTE FALLA

Mitt under stridens hetta upptäcker Märikk Worosian hur vakttornet väster om rollpersonernas position har översvärmats med fiender. Till råga på allt elände har de slitit sönder tisklans flagga och hissat upp prästkungens som ger fiendens sida ett moraliskt uppsving. Denna skymf kan inte få fortgå ostraffat. Märikk börjar springa mot tornet och beordrar rollpersonerna att följa med honom. Märikk och rollpersonerna kommer oskadda fram till tornet. Där väntar dock tio fientliga krigare på dem. Som tur är råder full kalabalik på tornet så att alla fiender kan inte samtidigt anfalla rollpersonerna. Exakt hur många som kan bestämmer spelledaren. När alla tio fiender är dräpta kan prästkungens flagga hissas ner och en ny tisklaflagga kan hissas upp. Förstärkning kommer därefter till tornet så att Märikk och rollpersonerna kan återvända till sin ursprungliga plats på murarna.

C4. KÄRT ÅTERSEENDE?

Ett hundratal meter till vänster om frihetsflock 3 har många fiender tagit sig upp på muren och jagat bort försvararna. Det är för långt bort för att Märikk ska kunna göra något åt saken men som tur är är en förstärkning på väg från tisklans reserver. Det tar dock några minuter innan förstärkningen är på plats för att slå tillbaka fienden och under denna tid är det några fiender som kämpar sig fram mot rollpersonernas position. Den främste av dessa fiender är en gammal bekant till rollpersonerna, nämligen Merolond Gavbreith (under förutsättning att rollpersonerna har träffat honom och att han överlevde detta möte, se sid. **28**). Merolond känner inte till en början igen rollpersonerna men så ler han. Denna gång ska rollpersonerna inte komma undan hans vrede. Merolond anfaller tillsammans med 4 hirdkrigare rollpersonerna. Skulle striden gå dåligt för Merolond kommer denne att försöka retira för att bestrida rollpersonerna en annan dag. Merolond kan därmed bli lite av en gubben-i-lådan figur som med ojämna mellanrum dyker upp för att sätta käppar i hjulen för rollpersonerna.

SLP: Merolond Gavbreith, se sid. 149.

C5. FÖRRÄDERIET

Trots att tisklan har gjort sitt yttersta för att rensa bort alla Hravelsfestare från Hriesijs gator och kasta dem i fängelse för grundliga förhör har några lyckats komma undan och hållit sig gömda i staden tills anfallet började. Tre timmar senare har dessa förrädare tagit sig till den sydöstra porten i den yttre muren och där anfallit försvararna i ryggen. Innan förstärkning hinner komma till platsen har Hravelsfestarna lyckats öppna porten och in väller prästkungens trupper. Nästan i samma ögonblick som porten faller upptäcker en vaksam utkik vad som hänt och börjar blåsa till reträtt. Alla vet att om prästkungens trupper lyckas tränga in i den yttre ringen så är den yttre muren förlorad. Därför kommer många av försvararna i vild panik fly mot de inre murarna.

När rollpersonerna hör reträttsignalen ropar Märikk Worosian att alla ska ta sig innanför den inre muren så fort som möjligt för att där omgruppera. Lika hastigt som stridandet på murarna började slutar de nu med att försvarna flyr för sina liv och angriparna försöker samla sig så att de kan ta upp jakten.

D. RETRÄTTEN

Trots att det bara är en dryga tvåhundra meters avstånd till den närmsta port i den inre muren kommer denna sträcka att kännas mycket längre för rollpersonerna. I det kaos som följer efter att prästkungens trupper börjar välla in i staden råkar rollpersonerna skiljas från de övriga i frihetsflock 3 och de måste därför själva hitta en väg bland brinnande hus och fientliga krigare.

D1. HRIESIJ BRINNER

Efter att signalen för reträtt ekat genom Hriesij samlar Märikk Worosian ihop frihetsflock 3. Av de 50 tappra är bara drygt 20 tillräckligt oskadda för att fortsätta striden. Många har dött medan andra har sårats. Det finns dock ingen tid för att fälla några tårar. Om man vill komma undan med livet i behåll gäller det att så fort som möjligt ta sig innanför den inre muren.

På grund av alla brinnande hus och den kraftiga röken är det smått omöjligt att hitta den rakaste och således snabbast vägen till närmsta port. Dessutom springer det omkring fientliga krigare som dels letar efter fiender och dels letar efter offer och byggnader att plundra.

Mitt i denna villervalla beordrar Märikk rollpersonerna att gå igenom ett brinnande hus och titta om det finns en väg att använda på den andra sidan. När rollpersonerna har tagit sig igenom huset träffas det av en slungsten och kollapsar. Den brinnande bråten har avskilt rollpersonerna från de övriga i flocken och de måste på egen hand ta sig till den inre muren.

D2. KAOSET

Att ta sig till den inre muren bör vara en lång och svår väg för rollpersonerna att vandra. I det område som kallas den yttre cirkeln råder fullt kaos. Stadens försvarare försöker ta ig innanför den inre muren, vanliga stadsbor försöker fly fienden med barn eller värdefulla ägodelar i sin famn, fienden bryter i större och mindre grupper fram för att dräpa och plundra. En gata som ena stunden var full av liv och rörelse kan i nästa stund vara tom. Förutom att många av husen brinner så kommer det ibland stenbumlingar och pilar flygande från himlen. Genom detta kaos måste alltså rollpersonerna kämpa sig fram. Flera gånger bör de hamna i direkt kontakt med fienden och de bör strida minst 2-3 strider varav en bör vara mot riktigt tufft motstånd. Här följer några förslag på händelser som spelledaren kan använda sig av för att hålla rollpersonerna på tåspetsarna.

- Tre försvarande spjuthirdmän har lyckats barrikadera av en gränd med hjälp av en stor vagn som de har vält på sidan. Ett dussintal fiender rusar nu fram mot barrikaden och försvararna ropar åt rollpersonerna att hjälpa till och bekämpa fienden.
- När rollpersonerna kommer fram till ett större hus kommer fem fientliga krigare ut med tungt plundrat byte i sin famnar. De blir mycket överraskade när de får syn på rollpersonerna men som vana krigsmän har de inte sina vapen långt borta.
- En grupp på tio kvinnor och barn rusar fram till rollpersonerna och ber dem att rädda dem. Det dröjer inte länge förrän fienden dyker upp och rollpersonerna måste bestämma om de ska skydda de värnlösa eller rädda sina egna skinn genom att fly.
- Tre fientliga rortväktare har lyckats ta sig in i Hriesij på sina stridstränade hingstar. Nu rider de ner fienden och hugger sig fram med sina morgonstjärnor och pendelyxor. De slaktar snabbt och effekt en grupp på femton förvarare som om de vore försvarslösa barn. Sedan får de syn på rollpersonerna och manar hästarna framåt mot dem med höjda vapen.
- En fientlig hersir har förvirrat sig och är nu ett lockande byte att ta tillfånga eller dräpa.

D3. WEROUNGS GRIPAR

Efter ett antal strider har rollpersonerna den inre muren i sikte. Dock rusar ett hundratal fiender fram och blockerar av vägen. Två dussin av fienden går till anfall och jagar in rollpersonerna i en återvändsgränd. Det är dock trångt i gränden och inte fler än tre fiender kan anfalla åt gången. Dock är övermakten för stor och det är bara en tidsfråga innan rollpersonerna huggs ner. När det ser som mörkast ut kommer oväntad hjälp från skyarna.

Två av weroungs gripryttare har fått syn på rollpersonernas prekära situation och kommer till undsättning. De väldiga griparna sveper ner från himlen under skärande skrin och sveper med sina kraftiga klor tag i fienden och slungar iväg dem. Trots att angriparna fortfarande är många fler än rollpersonerna grips de övriga av panik när griparna sveper ner för ett andra anfall. De slänger sina vapen och flyr skrikande från platsen. En del kommer undan medan andra slits sönder av de vassa klorna.

Efter att fienden är bortjagad uppstår en möjlighet för rollpersonerna att nå den inre muren. Men bara om de skyndar sig innan fienden återkommer i ännu större nummer.

D4. UPPFÖR MUREN

När rollpersonerna slutligen når den inre muren kommer nästa chock. Portarna har stängts och vakterna vägrar att öppna dem. Under några spelrundor händer ingenting (låt rollpersonerna drabbas av panik) men sedan dyker ett välkänt ansikte upp. Det är Märikk Worosian som uppe på murarna slänger ner ett rep så att rollpersonerna kan klättra upp. Det kan de dock bara göra en åt gången och medan en av rollpersonerna klättrar upp måste de övriga försvara sig mot ankommande fiender. Dock har rollpersonerna extra hjälp från de inre murarna där både bågskyttar och stenkastare gör sitt för att hålla fienden borta. Det tar ungefär en minut att klättra upp för repet och det krävs ett lyckat färdighetsslag (Rörlighet, fördjupningen Klättrarvana ger +3) för att ta sig upp. För de som inte kan klättra måste repet dras upp av Märikk och två andra män. Detta tar ungeför två minuter per person.

När väl alla rollpersonerna är upp utbryter ett mindre kramkalas när Märikk gratulerar rollpersonerna för att de lyckats ta sig i säkerhet (för tillfället i alla fall).

E. SISTA KAMPEN

När väl alla är innanför de inre murarna dör stridandet sakta ut. Prästkungen har på kortare tid än han någonsin trott det varit möjligt lyckats inta de yttre murarna och den yttre ringen av Hriesij. Denna framgång har dock inte kommit utan ett högt pris av både döda och sårade. Dessutom är hans trupper i total oordning. Vissa strider vidare medan andra plundrar medan en tredje grupp bär

sårade vapenbröder till fältskären. För att få ordning på nästa anfall beordrar prästkungen tillfällig reträtt så att man kan organisera om sig för morgondagen då anfallet mot de inre murarna är tänkt att ske. Tisklan har denna dag förlorat ungefär 1.000 man i döda och sårade och har 3.000 krigare kvar. Prästkungen har varit mer hänsynslös med sina krigare och de har förlorat 3.000 man i döda och sårade och har ungefär 9.000 krigare kvar. Moralen är dock hög hos prästkungens trupper eftersom de redan känner segervittring.

E1. DESERTÖREN

Trots att det är sent på eftermiddagen och rollpersonerna redan är utmattade på grund av en hård dags stridande blir de tillsammans med frihetsflock 3 beordrade upp på murarna igen, denna gång gäller det de inre murarna. Frihetsflock 4 har under dagen krigat mycket tappert och förlorat både befäl och hälften av sitt manskap. De som återstår har därför flyttats över till frihetsflock 3 och Märikk Worosians befäl för att fylla ut luckorna som uppstått. I ett slag är frihetsflock 3 fullbemannad medan frihesflock 4 har upphört att existera. Ett bittert muttrande kan höras bland de som förflyttats.

En av mannarna från frihetsflock 4 är en skomakare vid namn Nore. Denne Nore har drabbats av posttraumatisk stress och vägrar att fortsätta strida. Han kastar ifrån sig sina vapen och börjar vifta som en galning med en vit näsduk och skriker att han ger upp och försöker övertyga andra att göra likadant. Om inte något görs åt saken riskerar moralen helt att försvinna hos de som har tänkt att strida vidare.

Om inte rollpersonerna agerar på egen hand beordrar Märikk dem att arrestera Nore. Denna kämpar dock som en galning (har är obeväpnad) och det krävs tre fyra man för att få honom bunden och försedd med munkavle. Ett av tisklans högre befäl uppsöker en stund senare platsen och när denne får reda på vad som hänt beordrar detta befäl att Nore ska avrättas för förräderi så att alla kan se vad som händer med desertörer.

En huggkubbe lyfts fram och Märikk greppar en yxa som han håller upp. Han ropar:

"Ett silvermynt och två extra stop öl till den som agerar bödel. Finns det någon frivillig?"

Om ingen av rollpersonerna anmäler sig frivilligt så anmäler en grov skogsman sig. Oavsett vem som utför halshuggningen så placeras Nores huvud mot huggkubben och det krävs av någon anledning tre rejäla hugg för att skilja huvudet från resten av kroppen. Blodet sprutar och bödeln är för all framtid en hatad man i Hriesij.

E2. NATTLIGT BOMBARDEMANGET

För att inte anfallet helt ska tappa fart flyttar prästkungen under eftermiddag fram sina slungor och katapulter så att deras räckvidd når innanför den inre muren. Mitt i natten börjar staden återigen att bombarderas av eldkrukor som får många byggnader att fatta eld. Turligt nog står byggnaderna i den inre cirkeln mer isolerade från varandra och många är helt byggda i sten, tegel med koppartak vilket gör dem svåra att antända. Dessutom står en mängd tjänare redo med vattenhinkar och fuktiga oxhudar för att rädda sina herremäns hus och byggnader.

Det är väldigt liten risk att rollpersonerna träffas av dessa brinnande krukor men vill spelledaren ha lite spänning så kan stallet de sover i fatta eld och byggnaden måste således evakureras. Kanske blir hästar och andra djur panikslagna av elden och kan således utgöra ytterligare orosmoment.

Trots det skoningslösa bombardemanget är inte elden det farliga. Det farliga är att tisklans spjuthirder och krigare ska tappa hopp och börja prata om kapitulation. När sådant tal väl har påbörjats är det svårare att släcka än brinnande byggnader.



E3. MURBRÄCKORNA

Eftersom det inte är möjligt att rulla in belägringstorn i själva Hriesij kommer prästkungens nästa anfall att koncentrera sig på porttornen. Speciellt det som står mellan Tisklatorget och Stentorget där frihetsflock 3 av en tillfällighet har blivit stationerade. Prästkungen kommer under natten att flytta in tre murbräckor, en för varje porttorn, och anfalla samtliga portar i gryningen. Murbräckorna kan liknas vid små lador som rullas på hjul. Ladornas tak ser till att skydda den grova murbräcksbjälken med metallskoning som är upphängd med starka kedjor. Taket skyddar också de män som rullar fram murbäckan och svingar den fram och tillbaka.

Tidigt i gryningen börjar larmhornen åter att ljuda. Prästkungen anfaller samtliga porttorn med murbräckor samtidigt som bågskyttar överöser staden med pilar. Långa stegar kommer även att resas mot den inre muren men det är lama angrepp som är mer till för att distrahera än egentligen utgöra verkliga angrepp.

Lyckligtvis är samtliga portar tunga, metallskodda och konstruerade efter konstens alla regler. De är mycket svåra att bryta sönder och det är inte meningen att angreppet med murbräckorna ska lyckas denna dag men det får spelarna under inga omständigheter veta om. De ska tro att deras rollpersoners fortsatta existens beror på om de kan oskadliggöra murbräckorna eller ej. För att ett angrepp mot ett av porttornen ska stanna av så måste murbräckan oskadliggöras. Här följer några förslag på hur man kan förstöra en murbräcka.

- Brinnande olja. Genom att hälla olja på murbräckan och sedan antända oljan med en eldpil kan man med lite tur försätta en murbräcka i obrukbart skick.
- Tunga stenar. Genom att kasta tunga stenar på murbräckan kan den ta så mycket skada att den går sönder. Murbräckorna är dock robusta vapen och det krävs mängder med stenar för att de ska brytas sönder.
- Änterhakar med rep. Genom att kasta ner en änterhake med rep och sedan dra repet åt sidan kan man dra murbräckan ur sin position. Har man flera änterhakar som drar samtidigt så kan man välta dem och således blotta de män som gömmer sig under taket. Nackdelen med denna metod är att tappra fiender kan hoppa upp på taket på murbräckan för att hugga av repen och således oskadliggöra attacken.
- Utfall. Är man inte rädd för att offra sina soldater så kan ett utfall vara ett utmärkt sätt att oskadliggöra en murbräcka. Medan fienden backar med murbräckan för att ta sats kan försvararna snabbt öppna porten och skicka ut mängder av krigare för att oskadliggöra murbräckan. Det gäller dock att agera snabbt för så fort som bräckan är oskadliggjord gäller det att hinna tillbaka innan portarna åter stänger. Denna metod kräver minst 100 krigare varav hälften kommer att bli utestängda och brutalt offras åt fienden.

När väl rollpersonerna har varit med och oskadliggjort sin murbräcka kommer även de andra två att vara förstörda. Prästkungens här drar sig tillbaka för att slicka sina sår. Inthéin Gavetrogen har dock en obehaglig överraskning kvar som kan bli förrödande.

E4. PRÄSTKUNGENS VREDE

Mitt på dagen när solen står som högst händer något som ingen i Hriesij har kunnat förutspå. Prästkungen är mycket upprörd över den inkompetens som hans krigare har visat upp genom att misslyckas få upp en enda av den inre murens portar. Han beslutar sig därför för att själv använda sig av de krafter som har förlänats honom.

"Efter morgonens storm har fienden tillfälligt dragit sig tillbaka för att slicka sina sår. Ett litet hopp om seger gror sakta i försvararnas hjärtan. Plötsligt kommer en man helt klädd i vitt gående mot porttornet. Runt mannen verkar en vind rotera som yr upp grus, sten och andra småsaker. -Det är prästkungen som kommer, ropar någon. Därefter spänner ett dussin bågskyttar sina bågar och avfyrar sina pilar mot mannen. Pilarna studsar dock bara mot den skyddande vinden omkring mannen. När prästkungen står 30 steg från porttornet höjar han sina armar och ropar efter Gaves krafter. Ett klot av ljus bildas mellan prästkungens händer och när det är stort som ett trollhuvud slungar han det mot porten. Med en öronbedövande knall slits portarna upp och flyger långt in på Stentorget. Alla som står inom 100 steg från porten slås till marken av den fruktansvärda kraften som utlösts."

Efter den fruktansvärda knallen blir allt tyst för ett ögonblick. Sakta börjar dock försvarna att kravla sig upp och borsta av dammet som täcker dem. Chockerade försöker de förstå vad som har hänt. En av de första som förstår allvaret i vad som hänt är Märikk Worosian. Utan skyddande portar kan staden inte försvaras. Han börjar ropa på reträtt och snart ekar ordern genom leden. En vild flykt upp till Tisklaborgen tar sin början där de starka trampar ner de svaga. Alla vet att om de inte lyckats ta sig innanför borgens murar att de troligast, som prästkungens fångar, kommer att bli avrättade.

När rollpersonerna når halvvägs upp till borgen börjar prästkungens krigare att välla in i den inre cirkeln. Några eftersläntare försöker tappert att gå till motattack men den numerära överlägsenheten gör att de snabbt sveps bort. Den följande striden blir kort och relativt oblodig. Förutom de 1.000 krigare (däribland rollpersonerna) som lyckas fly in i Tisklaborgen ger tisklans övriga krigare upp. De lägger ner sina vapen och förlitar sig på prästkungens nåd. Tisklan är rosenrasande för att de inte kämpade till sista blodsdroppen och kastar vilt saker omkring sig. Tisklaborgen är som tur är nästan ointaglig. Bara genom en lång belägring där man svälter ut försvararna kan prästkungen hoppas på seger. Tisklan har inga tankar på att ge upp så länge hon kan göra motstånd.

F. AVGÖRANDET

Efter att den inre cirkeln har fallit så är Tisklaborgen den enda plats i staden som inte är intagen. Vissa godar försöker göra motstånd från sina småborgar men det är lönlöst. Inne i Tisklaborgen finns tisklan med ungefär 1.000 lojala krigare som hon har kvar. Förråden är som tur är välfyllda och denna styrka bör kunna stå emot en långvarig belägring i flera månader.

Under de närmsta dagarna försöker prästkungen sig inte på några stormningar av Tisklaborgen. Istället försöker han visa upp sin makt för att få tisklan att ge upp. Det första han gör är mitt på Stentorget offentligt avrätta ungefär hälften av de fiender som gav upp. Detta för att statuera ett exempel och för att visa vem det är som bestämmer. Den andra hälften svär sedan villigt prästkungen trohet och fyller sedan ut hans led där de har lidit förluster.

Allt går dock inte prästkungens väg. De vildmän som han haft i sina led har lidit stora förluster och är nu trötta på detta krig som egentligen inte är deras. Efter två dagars plundrande lämnar vildmännen Hriesij och återvänder till sina skogar. Prästkungen svär över detta svek men beslutar sig för att inte hindra dem. Han tror sig kunna behöva deras hjälp i framtiden och vill inte göra sig ovän med dem. Speciellt inte nu när segern tycks vara säkrad utan deras hjälp.

Hur belägringen av Hriesij slutar är upp till spelledaren att bestämma. Den kan antingen sluta med att tisklan segrar, att prästkungen segrar eller att ett vapenstillestånd upprättas och ett fredfördrag skrivs under. Om spelledaren inte vill bestämma kan slumpen avgöra. Slå 1T20 på nedanstående tabell.

1T20 - UTGÅNGEN AV BELÄGRINGEN	
1-7.	Tisklan segrar
8-13.	Vapenstillestånd och fredsfördrag
14.20.	Prästkungen segrar

Här följer en kortare sammanfattning över de tre utgångarna av kriget. Det är upp till spelledaren att bestämma om detta bara ska berättas eller om hela förloppet ska rollspelas igenom.

F1. TISKLAN SEGRAR

I en vecka har Tisklaborgen varit omringad. Prästkungen låter med ojämna mellanrum borgen bombarderas med katapultstenar men dessa anfall ger föga effekt. Några riktiga stormingsanfall har han heller inte vågat sig på. Tisklaborgen står säker på sin klippa och det bästa sättet att inta borgen är att svälta ut invånarna.

Helt plötsligt blir det liv och rörelse nere bland prästkungens trupper. I öster uppenbarar sig en väldig krigshär bestående av majnjordiska hyrsvärd. Det är handelsätten Beromydr som har öppnat sina skattkistor och kommer till tisklans undsättning. Beromydr har de senaste decennierna blomstrat under tisklans styre och de är inte alls intresserade av att låta prästkungen ta över makten i Runvjiik.

Beromydrs krigshär har redan besegrat den krigshär som ätten Hravelsfest hade på sina marker som senare var tänkt att förstärka prästkungens här. De har därefter fått förstärkning från ätterna Eldtanne och Narbonne. Sammanlagt 11.000 man där ungefär hälften består av erfaret rytteri.

Prästkungen hinner precis ställa upp sina krigshär på 8.000 man på fältet när det majnjordiska rytteriet går till anfall. Likt en pansarnäve från himlen slår ryttarna in i prästkungens trupper som råkar i panik. Sedan börjar slakten med hjälp av ett utfall från Tisklaborgen. När prästkungen förlorat ungefär 3.000 man kastar resten sina vapen och ger upp. Prästkungen själv har dock redan flytt fältet tillsammans med 150 rortväktare och en redig krigskassa påfylld av plundrade skatter.

Några dagar senare anländer Gavgand Weroung som från de döda till Hriesij. Alla har antagit att han omkom när prästkungen brände ner Werport men tydligen har den respekterade goden överlevt på något förunderligt sätt. Gavgand är fortfarande skadad men hans vilja är stark och han är redo att följa med det härtåg som ska återta hans ätts marker.

Som tack för sina hjältemodiga insatser och för att de räddade tisklan kvar på hennes tron förhöjer hon, under segerfesten, handelsätten Beromydr till godeätt och de får dessutom alla Hravelsfests marker i öster som belöning. Efter festen börjar tisklan planera anfallet mot Ghavelid. Med prästkungens huvudstyrka besegrad lär det inte behövas mer än 5.000 man för att man utan svårigheter ska kunna inta prästkungens sista fäste och ge honom den bestraffning som han gjort sig förtjänt av genom sitt förräderi.

Efter segerfesten friskrivs rollpersonerna från frihetsflock 3 och de får en sold på 20 silvermynt var och tisklans eviga tacksamhet för den tapperhet de visat. Därefter är rollpersonerna fria att lämna Hriesij och fortsätta sitt äventyrande mot Gildamor.

F2. VAPENSTILLESTÅND OCH FREDFÖRDRAG

Tre veckor efter att prästkungens krigshär intog den inre cirkeln har inte mycket inträffat. Prästkungen har beslutat sig för att svälta ut tisklan och förutom enstaka katapultstenar är var dag en tråkig rutin av att vakta, äta och sova. Ett rykte har dock börjat sprida sig i Tisklaborgen att handelsätten Beromydr har samlat ihop en krigshär i öster som redan har besegrat ätten Hravelsfest krigshär på sina egna marker. Om detta rykte är sant eller inte är det ingen som vet och Weroungs gripryttare som är de enda som kan veta detta berättar inte. Ett tag pratas det om att evakuera tisklan med gripryttarna men hon vägrar

att lämna borgen och var dag hälsar hon på krigarna för att visa att hon inte har lämnat dem åt sitt öde.

Så en dag händer något märkligt. Tre sändebud från Ovus i Viranne uppenbarar sig och säger att de är där för mäkla fred mellan parterna och då de har med sig dokument med Ovus underskrift kan deras auktoritet inte ifrågasättas. Något motvilligt går prästkungen och tisklan med på att förhandla med varandra och de tre medlarna får ila som råttor fram och tillbaka mellan Tisklaborgen och prästkungens tält.

Efter fyra dagar har medlarna lyckats mäkla en fred som ingen egentligen är nöjd med men som båda parter går med på. Runvjiik ska delas i två. Prästkungen får behålla all mark väster om skogen Gildamor som tillhört ätten Weroung. Tillsammans med sina egna marker som gränsar mot Urkon i norr och Bohain i öster ska dessa områden bilda ett nytt land vid namn Rortania (efter nidendomens heliga bok som från denna dag är lag i landet) med Ghavelid som huvudstad. Prästkungen ska härska över detta land och endast vara ansvarig inför Ovus. Tisklan får behålla resten av Runvjiik men för att få behålla sin tron måste hon svära på att inte anfalla Rortania för då kommer hon omedelbart att bli bannlyst av Ovus. Det som dock svider mest för tisklan är att prästkungen får kontroll över den västra delen av saltraden och således kan sätta upp egna tullar som kommer att gnaga hårt på hennes egna inkomster. Freden dricks samman med de speciella blodskalkar som Ovus sändesbud haft med sig och därefter upphör belägringen.

När goden Gavgand Weroung anländer till Hriesij en dag senare så är det hela redan bestämt. Godeätten Weroung har bara kvar en mycket liten del av sina forna marker och tisklan degraderar dem till lydätt under hennes egen ätt Narbonne. Gavgand kan inte göra så mycket åt saken om han vill ha de lån som Weroung behöver för att återuppbygga sitt land. Gavgand svär dock att en dag ska Weroung återta sina rättmätiga marker och driva prästkungen ner i havet om så behövs.

Handelsätten Beromydr som kämpat för tisklan i öster får som belöning behålla ungefär hälften av Hravelsfest marker och uppgraderas även dem till lydätt under Narbonne. Den andra hälften behåller tisklan själv som kompensation för allt som förstörts eller förlorats till prästkungen.

En orolig fred uppstår mellan de båda länderna och det kommer att dröja många år innan man kommer att begrava stridsyxan. Efter undertecknandet av fredsfördraget friskrivs rollpersonerna från frihetsflock 3 och de får en sold på 10 silvermynt var och tisklans tack för den tapperhet de visat. Därefter är rollpersonerna fria att lämna Hriesij och fortsätta mot Gildamor.

F3. PRÄSTKUNGEN SEGRAR

I sex långa veckor har Tisklaborgen varit under belägring. För att visa att hon inte tänker ge upp kampen har tisklan stannat kvar i borgen istället för att fly med Weroungs gripar. Dock är situationen hopplös och det är bara en tidsfråga innan man börjar svälta i borgen. Tisklans hersirer inser att spelet är över och för att skona så många liv som möjligt har de i hemlighet slutit ett avtal med prästkungen. Avtalet lyder som så att alla får fri lejd ur staden med sina vapen och tillhörigheter om tisklan överlämnas.

Tidigt en morgon slår hersirerna till. Under stor kalabalik besegras tisklans trogna livhird och tisklan fängslas. Rådgivaren Godurond försöker rädda sin härskarinna men han slås medvetslös och förs sedan i järn ner till fängelsehålorna.

Tisklan överlämnas som överenskommet till prästkungen samtidigt som alla som är i borgen får fri lejd ut ur staden. Hersirerna manar på de sina för de är rädda att prästkungen ska bryta sitt löfte och skicka beridna rortväktare efter dem. Samtliga flyr norrut där ätten Eldtannes marker är och där man fortfarande förväntar sig att finna allierade. Under denna flykt kan rollpersonerna utan svårigheter avvika från de övriga och fortsätta sin färd mot Gildamor.

Med Hriesij intagen faller resten Runvjiik ner i prästkungens händer. Släkten Eldtanne sluter snabbt fred med prästkungen och utnämner honom till Runvjiiks nya härskare. Som straff för att de satte sig mot prästkungen blir de beordrade att rensa sin landsända från ostrosedstroende. Något Eldtanne går med på att göra vilket går väldigt hårt åt staden Argre. Hravelsfestarna är kraftigt försvagade men de behåller sina marker fast med nytt ledarskap. De får dock bara en plats i prästkungens råd och det är den minst prestigefyllda. Ätten Narbonne slås i spillror. Främst för att ingen från denna ätt ska kunna göra eventuella anspråk på Runvjiiks tron. Tisklan själv kommer att föras till ett hårdbevakat kloster där hon först avsäger sig alla anspråk på tronen och därefter svär klosterlöftena vilket gör henne till nunna. Hon kommer för resten av sitt liv hållas inlåst i en kammare som ständigt vaktas av rortväktare som har order att dräpa henne vid minsta tecken på att någon försöker befria henne. Att prästkungen inte dräper tisklan på direkten beror på att han inte vill att hon ska bli en martyr för folket.

9. GILDAMOR

Efter belägringen av Hriesij kan rollpersonerna resa till skogen Gildamor. Runvjiik har dock blivit ett mycket farligt land att resa i och spridda trupper från båda sidorna sprider fortfarande skräck och panik på landsbygden. När som helst kan dessa krigare dyka upp och konfiskera vapen, proviant och allt annat de tror sig behöva. Lyder man dem inte omedelbart riskerar man sitt liv då krigarnas tålamod är mycket kort.

Det är cirka 35 mil mellan Hriesij och Gildamor och det bör ta rollpersonerna 9 dagar att vandra till fots. Under färden finns det två obligatoriska möten. Dessutom kan spelledaren använda sig av de frivilliga mötena som finns beskrivna i kapitel 2 (se sid. 24).

FRIVILLIGA HÄNDELSER (FH)

Till skillnad från de flesta andra kapitlen i detta äventyr är detta kapitel betydligt friare för spelledaren att bygga ut i önskad riktning. Kanske vill spelledaren att rollpersonerna ska dras in i konflikten som håller på att blossa upp mellan Guldmars frihetskämpar och Järnnypes Galtar eller så vill denne helst hoppa över denna konflikt och låta rollpersonerna fortsätta djupare in i skogen. För att inspirera spelledaren finns det därför förslag på ett antal händelser som kan ta äventyret i olika riktningar som är helt frivilliga att spela. Dessa händelser kallas för Frivilliga Händelser och förkortas (FH). Ibland står dessa händelser i konflikt med varandra och det är därför viktigt att spelledaren håller reda på vilken riktning som äventyret fortlöper så att inga ologiska luckor uppstår.

OBLIGATORISKA HÄNDELSER PÅ FÄRDEN MELLAN HRIESIJ OCH GILDAMOR

- Lindrosgården
- Heidergarde

LINDROSGÅRDEN

Ungefär två mil (en halv dagsmarsch) norr om Hriesij ligger Lindrosgården där yggväktaren Beron Gårdsman bor. Lindrosgården består av ett välskött ringhus med ett mindre trätorn, ett långhus för tjänstefolk, en ladugård för boskap och en gärdsgård för ungefär tre dussin får. Runt gården växer ett drygt dussin lindar vars rosor får gården att lukta som en blomsteräng. En stor åker tillhör också gården men den finns belägen två kilometer västerut där jorden är sällsamt god för att vara i Runvjiik. Eftersom Beron lever efter de riktigt gamla ostrosedstraditionerna har han anammat rätten till flera fruar. Han har för tillfället bara tre fruar eftersom den fjärde förra vintern förfrös både händer och fötter och dog i kallbrand. Fruarnas namn är Danwa (40 år), Walinda (31 år) och Elienn (25 år). Tillsammans med de fyra fruarna har Beron fått hela 23 barn varav de nio äldsta har blivit vuxna och lämnat gården. De kvarvarande barnen är mellan 3 månader och 16 år gamla. På gården bor det även ett dussin drängar och pigor.

BERON GÅRDSMAN

50 år, patriark och yggväktare. Från sin fader som var en stor krigare ärvde Beron både Lindrosgården och en djup lidelse för den gamla ostroseden med alla dess traditioner. Det var även fadern som introducerade Beron i yggväktarna och det spåddes att han också skulle bli en framstående krigare. Så skulle det dock inte bli för när 20 somrar lidit sedan han föddes ramlade Beron av sin häst och slog sig halvt fördärvad mot ett stenblock. Efter olyckan haltade Beron kraftigt med vänstra benet och han kunde inte riktigt använda vänstra handens fingrar som man ska. Istället för att bli en beryktad krigare fick Beron, trots sin besvikelse, bli en bonde. Detta har dock inte hindrat honom från att vinna förtroende från både gårdsfolk och krigare. Han är mycket omtyckt i trakterna norr om Hriesij och känd för sin givmildhet och rättvisa. Sitt ättesvärd har Beron låtit hänga upp ovanför sitt högsäte för att visa att han fortfarande kan ta till vapen om det skulle behövas.

SLP: Beron Gårdsman, se sid. 158.

VAPENGÖMMAN

För ungefär en vecka sedan kom ett stort följe okis till Lindrosgården och levererade den vapenlast som yggväktarna inhandlat i Majnjord. Vapenlasten som består av 30 svärd, 50 spjutspetsar och 300 pilspetsar gömdes i en hemlig vapengömma i ladugården. Beron är mycket nervös för att någon ska finna vapengömman och därefter härja Lindrosgården med eld och stål. Han kommer därför att bli mycket lättnad när alla vapnena är borta och livet kan återgå till det normala.

MÖTE MED GÅRDENS HERRE

När rollpersonerna kommer till Lindrosgården kommer de till en gård full av liv och rörelse. Pigor och drängar utför sina sysslor med nit och noggrannhet och ett dussin

barn barn hjälper antingen till eller leker med varandra. Rollpersonerna hinner knappt in på gården innan de blir stoppade av tre barn med blonda kalufser som är beväpnade med träsvärd. Barnen kräver morskt tull för att rollpersonerna ska få besöka gården. Om rollpersonerna betalar tull (kan vara allt från en frukt till några kopparmynt) blir barnen mycket glada och eskorterar dem till Beron. Betalar rollpersonerna ingen tull blir barnen sura och börjar kasta småsten och lera på dem. Minsta utfall gör att barnen flyr i vild panik och en dräng kommer istället fram och visar rollpersonerna till gårdens herre.



När rollpersonerna väl får träffa gårdens herre och berättar vilka de och deras ärende är kommer Beron först att spela oförstående. Bara om de visar upp smycket med lindormshuvudet kommer han att ge dem den minsta av nickar (som ett erkännande att han vet vilka de är). Därefter ber han rollpersonerna att följa med honom till ladugården. Väl inne i ladugården visar Beron rollpersonerna vapengömman. Han visar dem även en vagn med gömd dubbelbotten med plats för hela vapenlasten. När väl vapnena är överlastade från gömman till vagnen stängs lönnluckan och tjugo vinkrukor lastas på vagnen. Beron säger att rollpersonernas täckmantel är att de är vinhandlare på väg till Tronland för att sälja sitt Majnjordiska vin med stor förtjänst. Beron visar dem även de två mulåsnorna som ska dra vagnen och säger att de är de starkaste dragarna i hela Runvjiik. Längre än så hinner inte Beron och rollpersonerna innan de hör hästhovar och höga röster som rider in på gården.

OVÄNTADE KRIGARE

Om belägringen av Hriesij är hävd är det fyra av tisklans krigare som rider in på gården. Är belägringen inte hävd tillhör krigarna prästkungen. Oavsett vilken sida krigarna tillhör är de alla nidendomstroende och de beordrar drängarna att vattna deras hästar och pigorna att servera nygrillat kött och mjöd till dem. Beron kommer bugande att berätta att han är gårdens herre och givetvis ska krigarnas alla behov genast tillfredsställas. Egentligen skulle Beron vilja köra sitt ättesvärd i den främste av krigaren men i rädsla över att rollpersonerna eller vapenlasten i ladugården ska upptäckas underkastar han sig krigarnas vilja. Beron visar därefter in krigarna i ringhuset och ropar efter pigorna att ta fram mat och dryck till landets tappraste män. Nu kan rollpersonerna antingen försöka lämna gården eller vänta ut krigarna.

Om rollpersonerna försöker lämna gården måste de spänna fast mulåsnorna vid vagnen och försiktigt leda dem bort från gården. För att inte vara för högljudda måste den som kör vagnen lyckas med ett färdighetsslag (Riddjur, fördjupningen Vagnkarl ger +3). Misslyckas slaget upptäcks de av krigarna som går till anfall med dragna vapen. Beron hämtar då sitt ättesvärd och ställer sig på rollpersonernas sida i striden.

Om rollpersonerna beslutar sig för att vänta ut krigarna hör de efter en lång stund höga skrik från ringhuset. Krigarnas ledare har fattat tycke för Berons yngsta hustru Elienn och försöker nu skända henne. De andra krigarna håller fast en skrikande Beron så han kan se vilket öde som väntar alla som tillber ostroseden. Om rollpersonerna inte kommer till Berons hjälp kommer Elienn att skändas, Beron att mördas och Lindrosgården att brännas ned. Samma sak kommer att ske om rollpersonerna lyckades smita iväg från gården men då upptäcker rollpersonerna först på avstånd hur gården brinner och hur tjock rök stiger mot himlen.

SLP: De oväntade krigarna, se sid. 158.

HEIDERGARDE

Nära sjön Lugnan ligger storgården Heidergarde på en platt hed. På gården odlar man sjöråg, föder upp boskap och håller sig med fiskdammar. Runt gårdens timrade byggnader löper en träpalissad som avskiljer storgårdens något upphöjda läge från resten av heden. Innanför palissaden finns den stora huvudbyggnaden med ett utkikstorn, en rökstuga, två mindre långhus för gårdsfolket, ett stall och en avskild jordkällare. På en uppskottad kulle växer en ung ek som symbol för att här på Heidergarde tillber man nidendomen. Vid eken finns en vackert uthuggen minnessten med följande ord på väströna:

"Här vilar Eomarr, son av Eobard. Vi ber till Godobald att Gaves ljus må lysa över Heidergarde så länge som Ovus drar anda."

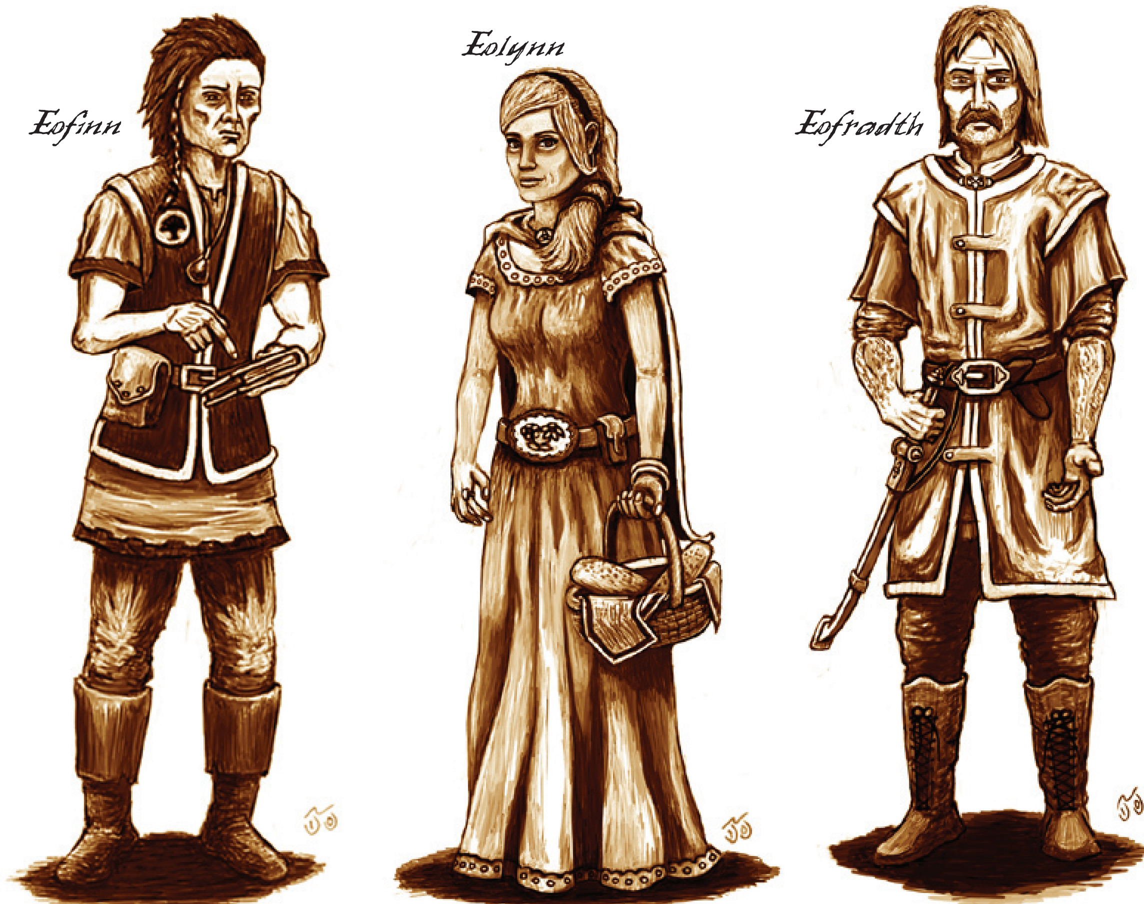
Heidergarde styrs av den unge Eofinn, en fanatisk tillbedjare av nidendomen som följer Gaves ord till punkt och pricka. På gården bor även Eofinns storasyster Eolynn, några tjänstehjon och gårdsfolket, sammanlagt dryga 30 personer varav en handfull är på resande fot på olika ärenden de fått från Eofinn. Den som besöker gården blir mottagen med gästfrihetens alla oskrivna lagar. Man märker dock att stämningen är tryckt och att de som tillhör nidendomen tas betydligt bättre emot än de som tillhör andra religioner. Något mörkt tycks vila över gården.

För fem år sedan när den förre godsherren Eomarr dog lämnade han över gården till sin äldste son Eofradht. För att säkra sin plats i nästa värld tog Eomarr strax innan han dog tillsammans med sin andre son Eofinn emot Gaves ljus och konverterade till nidendomen. Eofradht och Eolynn höll dock kvar vid ostroseden som de växt upp med. Efter att Eomarr blivit begraven började de båda bröderna att bråka med varandra. Eofinn krävde att hans båda syskon också skulle konvertera till nidendomen men de vägrade bestämt. Det var då Eofinn beslutade sig för att avsätta sin storebror och själv ta över styret av gården. Eofinn började dag efter dag att predika för tjänstehjonen och gårdsfolket och det dröjde inte länge innan de alla tog Gave till sitt hjärta. När tiden var inne skickade Eofinn iväg Eolynn på ett ärende till en granngård medan han själv konfronterade Eofradht. Eofinn krävde än en gång att Eofradht skulle konvertera men han vägrade återigen. Gårdsfolket som nu var helt på Eofinn sida gick nu till attack och det var bara med mycket tur som Eofradht lyckades komma undan med skinnet i behåll. Innan Eofradht gav sig iväg kontaktade han Eolynn och berättade vad som hänt och att han ämnade resa till Hriesij för att få rättvisa. Detta skedde för ett år sedan och ännu har Eofradht inte synts till.

När Eolynn kom tillbaka till Heidergarde tvingade Eofinn henne att konvertera till nidendomen. Det var någon hon öppet gjorde även om det bara var en läpparnas bekännelse.

EOFRADTHS ÅTERKOMST (FH)

Mot kvällningen kommer rollpersonerna fram till Heidergarde. Eofinn tar emot dem som gäster men bara de som tillhör nidendomen får sova i huvudbyggnanden, övriga får snällt sova i stallet med hästarna. Under kvällen får rollpersonerna tala med Eofinn som försöker sprida Gaves budskap till dem och Eolynn som är mer intresserad av nyheter från Hriesij (och i hemlighet nyheter om Eofradth). Under kvällen bör det komma fram att Eofinn och Eolynn inte riktigt kommer överens med varandra. Om rollpersonerna får ett enskilt samtal med Eolynn berättar hon det sorgliga öde som Eofradth råkade ut för. När timmen är sen är det dags att gå och lägga sig.



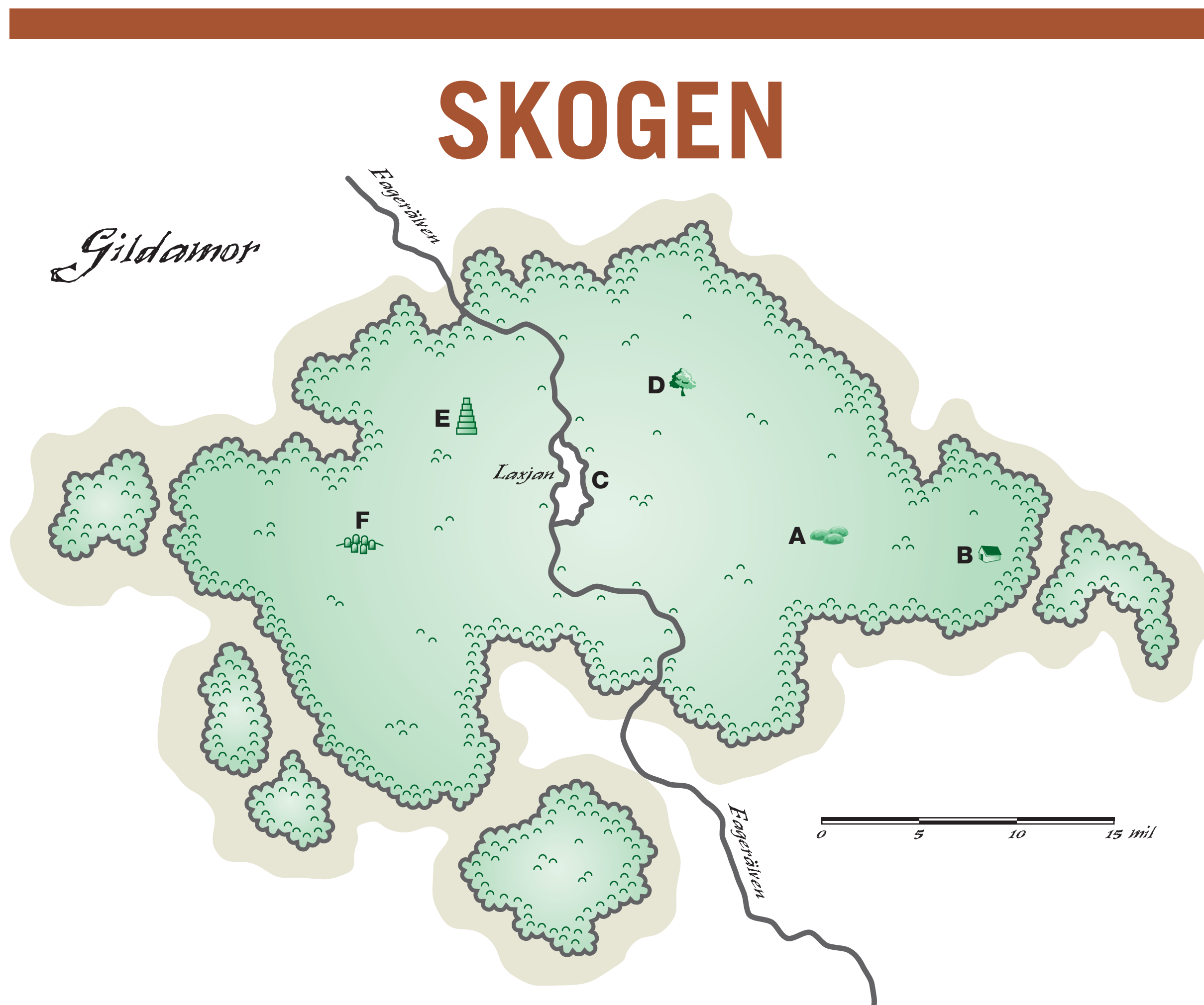
Vad ingen på gården vet är att under natten kommer den att bli överfallen av rövare. Ett dussin rövare från rövarbandet Morgus Spjut ledda av Eofradth tänker göra en räd mot den nidendomska gården och komma över det stora matförråd som finns där (enligt Eofradth). Eofradth själv bryr sig ringa om maten. Han har kommit till Heidergarde för att dräpa sin bror och återta sin rättmätiga gård.

Överfallet börjar med att rövarna använder sig av änterhakar med rep och tio av dem med Eofradth i spetsen klättrar över palissaden och gömmer sig bakom stallet. Sedan skjuter de två kvarvarande rövarna eldpilar mot byggnaderna och får dem att fatta eld. När larmet sedan går kommer panik och kaos att uppstå på gården när vissa försöker släcka elden medan andra beväpnar sig för att möta den fara som hotar. Mitt i oredan kommer rövarna mycket överraskande att rusa fram från sitt gömställe och oskadliggöra alla som gör motstånd. Eofradth kämpar sig genast fram till huvudbyggnaden där han möts av en förvånad (men beväpnad) Eofinn i dörröppningen. En duell tar sin början.

Rollpersonerna kan när överfallet sker göra två saker. Antingen stannar de kvar i huvudbyggnaden respektive stallet och klarar sig då från rövarnas vrede. Rök från elden kommer då till slut att tvinga ut rollpersonerna men vid det laget är striden redan över och rövarna har försvunnit in i skogen med sitt byte. Om rollpersonerna däremot beslutar sig för att hjälpa Eofinn och strida mot rövarna tar en blodig kamp sin början. När rollpersonerna besegrat sex av rövarna flyr de övriga från gården. Eofradth kommer dock att strida mot Eofinn oavsett vad. Vem som vinner duellen avgörs med 1T6, jämna siffror betyder att Eofradth vinner duellen och ojämna att Eofinn. Om Eofinn vinner duellen fortsätter livet på Heidergarde som tidigare. Vinner däremot Eofradth väntar nya tider. Eofradth förkunnar då att han har tagit tillbaka sin rättmätiga gård och hädanefter är det han som bestämmer. Många av gårdsfolket svär då trohet till sin gamla herre och de som helhjärtat tillber Gave jagas iväg. Oavsett vem som vinner duellen kommer Eolynn gråtande att kasta sig runt kroppen på den dräpta brodern. Från denna stund hatar hon den som vann duellen och kommer efter att den döde begravts bredvid sin far under eken att lämna gården för att söka sin lycka någon annan stans. Oavsett vilken utgång som striden får är det hög tid för rollpersonerna att packa ihop sin utrustning och lämna gården.

SLP: Eofinn, Eolynn, Eofradth, se sid. 158,
De tio rövarna (typisk frihetskämpe), se sid. 159.

SKOGEN



GILDAMOR

Den största av Runvjiiks södra skogar kallas för Gildamor och den har en mycket lång och mytomspunnen historia. Det sägs att alferna en gång i tiden hade ett av sina riken i skogen och än idag kan man finna ruinerna efter byggnader från en svunnen tid. Skogen sägs också ha varit rike för de så kallade trollkungarna. Troll som var så smarta att de behärskade vitner och kunde samla alla trollstammar under sin vilja. Det enda bevis som finns kvar efter detta rike är trollblocken, enorma klippblock som främst finns utspridda i skogens centrum. Ingen vet varför.

Gildamor är en djup och kuperad lövskog som mestadels består av ek och rötaskar. Skogen är känd för sitt rika djurliv och goda jaktmarker. Gildamor är full av vildsvin, hjort och älg och många är de jägare som gärna jagar i skogen. Dock har rövarna som håller till i östra delarna av skogen tvingat jägarna att flytta sin verksamhet längre västerut. Tack vare de goda jaktmarkerna behöver jägarna inte bege sig långt in i skogen för att fälla sitt byte. Faktum är att få faktiskt vet vad som döljer sig djupare in i skogen och det viskas både om glupska jättar och undersköna men farliga skogsrån.

I Gildamor finns det många platser för rollpersonerna att besöka. En del av platserna har fasta positioner i skogen och är markerade på kartan medan andra kan spelledaren välja att placera in var som helst för att antingen underlätta för rollpersonerna eller för att inte äventyret ska kännas segt och händelselöst. De sistnämnda platserna kallas för frivilliga platser.

FASTA PLATSER I GILDAMOR

A. Frihetskämparnas grottor
B. Galtarnas läger
C. Irrblossens ö
D. Vårdträdet
E. Pyramiden
F. Trollkarlens gravplats

ATT ÄVENTYRA I GILDAMOR

Gildamor är en mycket stor skog med oregelbunden form som är ungefär 30 mil bred och 20 mil lång. Dessutom angränsas den av flera mindre skogar som gör att den ter sig ännu större. Att äventyra i Gildamor bör vara en förtrollande upplevelse. Stora delar har aldrig besökts av runvjiiks invånare och är således stora vita fläckar på kartan. Den orörda skogen är också vildvuxen och på vissa ställen svårframkomlig. Hästar, åsnor, dragoxar och vagnar bör därför lämnas utanför skogen då de kommer att vara mer till besvär än till nytta.

När rollpersonerna kommer till Gildamor har de en gigantisk uppgift framför sig om de själva tänker leta igenom hela skogen för att hitta trollkarlen Eres gravplats. Som tur är finns det många invånare i skogen som kan hjälpa rollpersonerna i deras sökande. Om rollpersonerna inte vill ha någon hjälp så låt de vandra ändlöst genom skogen tills de lyssnar på någon som vet bättre.

Normalt kan rollpersonerna ta sig ungefär två mil under en dags vandring. Dåligt väder, eländig terräng och torftig proviant bör förkorta denna sträcka samtidigt som bra väder, lätt terräng och ordentlig proviant bör förlänga den. Sikten är normalt inte mer än 20 meter och har man otur kan en tjock dimma lägga sig som ett täcke över skogen (händer ungefär en gång i månaden).

Som jaktmarker räknas Gildamor som gynnsamma marker som ger en modifikation på +3 när man jagar och fiskar i skogen.



A. FRIHETSKÄMPARNAS GROTTOR

I östra delarna av Gildamor håller Morgus spjut till. De kallar sig själv för frihetskämpar men från officiellt håll kallas de för rövare. Deras mål är att befria Runvjiik från den nidendomska tron och bygga landet kring ostrosedens urgamla läror. Morgus spjut leds av Guldmar Spjotvinge, även kallad vid sitt smeknamn Nidenbane och det namnet har börjat fruktas i södra delarna av Runvjiik. Totalt består frihetskämparna av ett hundratal runvjiikare som alla lever efter ostrosedens seder och traditioner. De flesta är bönder eller hantverkare och deras familjer som har tagit sin tillflykt till skogen där de kan leva som fria människor. De stridsdugliga uppgår till tre dussin män och kvinnor som alla är villiga men dåligt tränade och saknar disciplin. Resten av frihetskämparna består av gamla, svaga, unga och kvinnor som har till uppgift att ta hand om den hemliga lägerplatsen och se till att ta hand om de som skadas i kampen.

Det största problemet för Morgus spjut för tillfället är förutom det ringa antalet att de är så dåligt utrustade. De har tillräckligt med pilbågar för att överleva i skogen men de saknar riktigt krigsmaterial som svärd, ringbrynjor och sköldar. Varje vecka ansluter nya ostrosedstroende till frihetskämparna som för var dag som går blir starkare. Trots sitt blodiga rykte är Morgus spjut inte så hänsynslösa som man kan tro. De kämpar helst med list och lämnar aldrig oskyldiga offer försvarslösa eller helt utan proviant. Värdesaker, vapen och rustningar beslagtas dock i syfte att stärka de egna leden inför det kommande frihetskriget.

SLP: Typisk frihetskämpe, se sid. 159.

GULDMAR "NIDENBANE" SPJOTSVINGE

Frihetkämparnas karismatiske ledare heter Guldmar Spjotvinge och är i 40 års ålden. För bara några månader sedan levde Guldmar med sin familj i en by några mil sydväst om Ghavelid. Han tillhörde de som öppet erkände sin tro till ostroseden och han ville inte veta av några nymodigheter som nidendomen. Hans grannar som alla var nidendomstroende såg dock hans närvaro i byn som en stor olycka och tillsammans med några rortväktare tog de Guldmar och hans familj tillfånga. Falska anklagelser togs fram och hela familjen dömdes till vildgång förutom Guldmar själv som dömdes till pålstraff. Halvt utsvulten vid pålen fick Guldmar veta att ingen i hans familj överlevt vildgången. Själv var han dock så förtunnad av svält att han en mörk natt kunde slinga sig ur de rep som höll honom fastbunden. Han tog sin tillflykt söderut och hamnade till slut i Gildamor där han fann andra ostrosedstroende som snabbt slöt sig till hans ledarskap.

Guldmar är en klok och försiktig ledare som anser att nidendomens irrläror måste bekämpas och för Runvjiiks bästa tar han till nästan vilka metoder som helst för att fördriva dessa nidingar ur landet. Av tvång har Guldmar tvingats samarbeta med Järnnypes Galtar som han tycker är en bunt missledda fårskallar som han en dag hoppas kunna samla under sitt egna förnuftiga ledarskap. Tills vidare måste han dock hålla sig lugn eftersom han vet att han inte kan göra något så länge galtarnas ledare Jorvald Vretvigg är vid liv.



SLP: Guldmar Spjotsvinge, se sid. 158.

DET HEMLIGA LÄGRET

Morgus spjut har sitt hemliga läger i några grottor djupt inne i Gildamor. Själva lägerplatsen är väl kamouflerad och flera utkiksplatser finns i trädtopparna för att förvarna för eventuella angripare. Runt lägret finns flera övertäckta fallgropar med spetsiga pålar. Vid varje fallgrop finns fyra stenar placerade i en pyramidliknande formation. Detta för att varna eventuella vänner om fallgroparna. Om rollpersonerna skulle försöka smyga sig in i lägret är det 75% chans (1-15 på 1T20) att någon av spanarna i utkiksplatserna upptäcker dem. Ett lyckat färdighetsslag (Lönndom) sänker chansen till 50% (1-10 på 1T20). Det är också 60% chans (1-12 på 1T20) att den av rollpersonerna som går först går rakt ner i en av fallgroparna (skada 1T10 (ÖP 8-10) +3). Spelledaren bör dock ge rollpersonerna en chans att upptäcka varningspyramiden som finns vid varje fallgrop.

1. GROTTINGÅNGARNA

Det finns tre huvudingångar in i frihetskämparnas grottor. Alla tre gapar som mörka och skrämmande hål in i berget. Skulle lägret bli anfallet kommer Morgus spjut att blockera ingångarna med rullande pålverk som väl på plats naglas fast i marken med hjälp av stöttor. Genom små luckor i pålverket skjuter sedan frihetskämparna pilar med en förödande precision. Vid varje ingång står det alltid minst en vakt. Det händer ibland att de nattetid slumrar till på sin post.

2. SAMLINGSSALEN

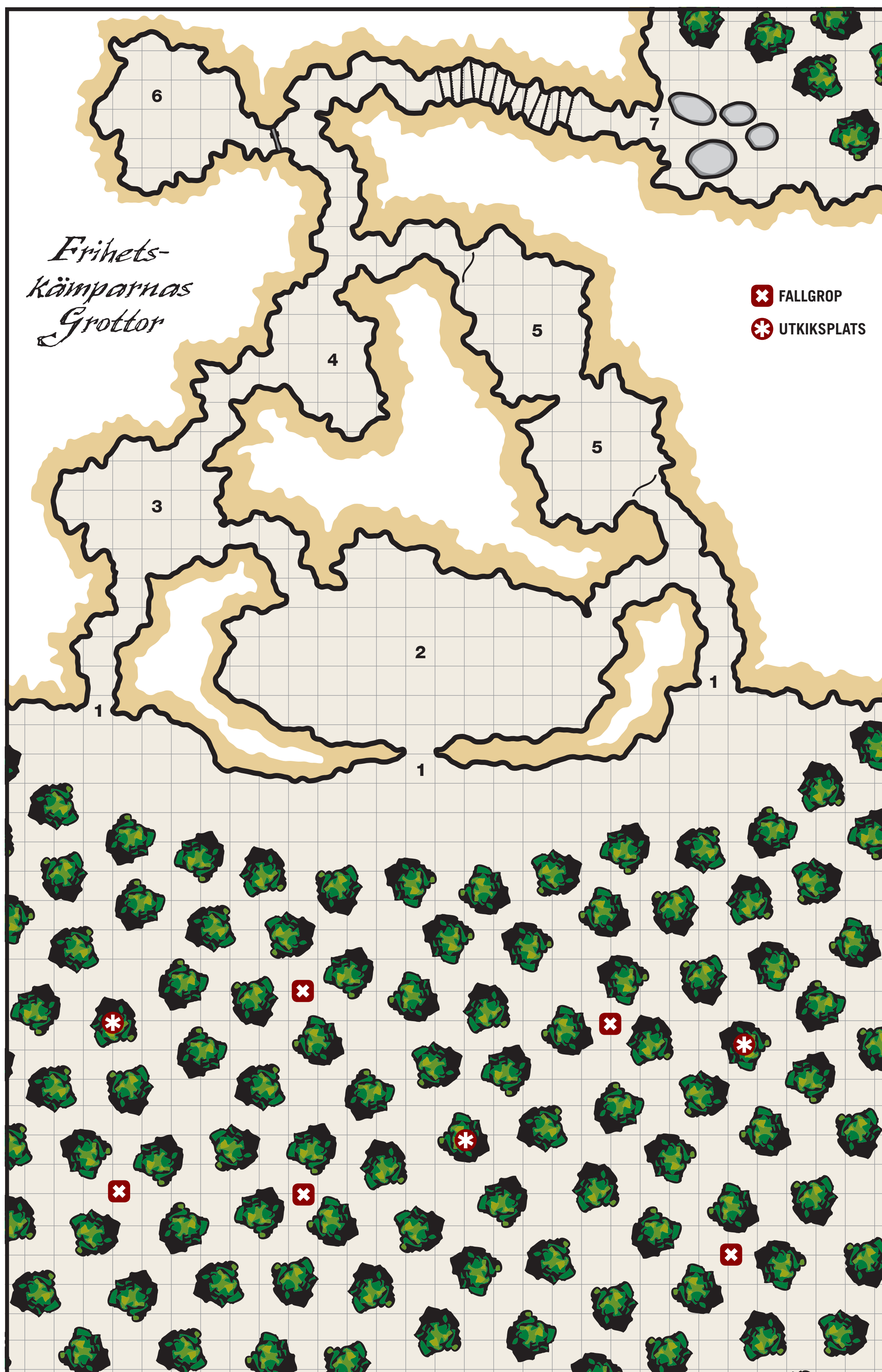
I den största grottsalen har Morgus spjut sin samlingssal. Det är här de flesta befinner sig under dagtid och det är här all mat tillagas och äts. På dagarna tillverkar man i salen de nödvändigaste föremålen som man behöver som kläder, filtar, skor, korgar, muggar, hinkar, pilbågar och mycket annat. När skymningen faller samlas man kring den gemensamma elden och berättar sagor och kväden om stordåd och hjältar från en svunnen tid.

3. RIDDARSALEN

Detta grottrum kallas lite skämtsamt för riddarsalen. Främst för att man på väggen har hängt upp två erövrade heraldiska sköldar men också för att man använder grottan för att träna svärdskonst. Varje dag hålls nybörjarträning i grupp för de som helt saknar erfarenhet och enskild träning för de som börjar kunna hantera sitt svärd på ett dugligt sätt. Vissa av frihetskämparna tränar sig även med andra vapen som yxor, klubbor, spjut och kastkniv. All bågskytteträning hålls dock utomhus.

4. FÖRRÅD

I detta grottrum har Morgus spjut det mesta av sin utrustning och sitt matförråd. Ordningen är inte som den borde vara så det kan hända att man får leta en bra stund för att finna det man söker. Det mesta av utrustningen är vanliga bruksvaror medan matförrådet består av några säckar potatis, råg, salt och några nyfällda vildsvin.


Frihets-
kämparnas
Grottor
6
7
4
5
5
3
2
1
1
1
FALLGROP
UTKIKSPLATS

5. SOVSALARNA

I en stor dubbelgrotta vars båda ingångar är täckta av tjocka skynken sover de flesta av frihetskämparna tillsammans. De flesta sover på enkla träbänkar för att komma upp från det kalla golvet men en del familjer har tillverkat sängar där de gemensamt kan krypa ner bland filtar och bolster. Loppor och andra skadedjur trivs i denna miljö och sover någon av rollpersonerna i en av sängarna är det 25% chans (1-5 på 1T20) att denne får loppor i håret. Flintskalliga och skägglösa kan givetvis inte drabbas av detta öde. Nattetid är de flesta av frihetskämparna i denna sal.

6. HJÄLTARNAS HALL

Ingången till detta rum blockeras av en tjock ekdörr som är upphängd på grova gångjärn. Dörren är alltid låst när ingen befinner sig i rummet och det är Guldmar som bär på nyckeln. Detta rum som kallas för Hjältarnas hall får bara beträdas av de frihetskämpar som deltagit i minst en strid för ostrosedens skull. Inne i rummet finns det många stolar placerade kring ett stort ekbord. Längs med ena väggen finns en stor träfigur föreställande flowran Morgu och framför figuren finns en låst kista vars nyckel även Guldmar bär på. Inne i kistan finns Morgus spjuts krigskassa från de byten de tagit. Den nuvarande summan är inte stor men om man skulle göra en värdering finns det blandade värdeföremål i kistan till ett värde av 75 silvermynt. Guldmar hoppas att kistan fort ska fyllas med skatter så att han kan köpa utrustning från en grupp hanirer i Bohain.

Det är i detta rum som Guldmar och hans närmaste krets diskuterar och planerar vad de ska göra härnäst. Om tid finns över berättar de gärna för de som nyligen fick tillträde till hallen vilka hjältemod och bragder de äldre har utfört. Helt i enlighet med ostrosedens traditioner. Alla som har tillträde till hjältarnas hall har också var dag rätt till en skopa av det grova kryddmjöd som frihetskämparna tillverkar. Detta mjöd dricks normalt bara vid festligheter men har man riskerat sitt liv för frihetskampen är man också värd mjödets stilla rus.

7. DEN HEMLIGA UTGÅNGEN

Om frihetskämparna skulle bli anfallna av en övermäktig styrka och tvingas överge sina grottor kan de fly genom den hemliga utgången. Utifrån sett är utgången väl kamouflerad bakom en stor sten och mycket svår att upptäcka. För att ytterligare hålla utgången hemlig har Guldmar förbjudit frihetskämparna att använda sig av den annat än i yttersta nödfall.

MÖTE MED FRIHETSKÄMPARNA

Det är helt upp till spelledaren att bestämma hur Guldmar och frihetskämparna uppför sig när de möter rollpersonerna. Har de med sig den hemliga vapenlasten från Lindrosgården blir de givetvis betydligt bättre mottagna än om de är inte har den. Är rollpersonerna en grupp nidendomare är det mycket möjligt att frihetskämparna försöker råna och eventuellt dräpa dem. Exakt hur blodtörstiga de är får spelledaren bestämma. Det bör dock inte vara omöjligt för rollpersonerna att muta sig ur en trängd situation eftersom Guldmar inte vill riskera onödig blodspillran bland sina egna män och kvinnor.

VAPENLASTEN (FH)

Om rollpersonerna kommer till Gildamor dragandes på vapenlasten från Lindrosgården bör detta uppmärksammas av Morgus Spjut. Guldmar Spotvinge och ett tjugotal frihetskämpar bör vid lämpligt tillfälle söka upp rollpersonerna och berätta vilka de är. Visar rollpersonerna upp smycket med lindormshuvudet nickar Guldmar förstående och tackar dem för deras insats. Samtidigt undrar han om rollpersonerna har några nyheter från yggväktarna i Hriesij. Berättar rollpersonerna att många av dem dog under belägringen blir han nedstämd och arg över prästkungens krigshunger.

Rollpersonerna och vapenlasten förs därefter till Frihetskämparnas hemliga läger. Den sista milen får rollpersonerna gå med förbundna ögon så att de inte kan hitta vägen till lägret och utsätta det för fara. Väl framme får rollpersonerna ta av sig ögonbindlarna och en del av vapenlasten delas ut medan det mesta förs till förrådet.

Senare på kvällen hålls ett gille i samlingssalen som innehåller mycket mat, dans och skratt. Guldmar hoppas att rollpersonerna är roade och undrar om han kan utföra dem en tjänst. Om rollpersonerna frågar om han vet något om trollkarlen Ere eller känner till någon gammal gravplats i Gildamor svarar Guldmar att han inte vet något. Däremot finns det en frihetskämpe som har stora kunskaper om skogen och Guldmar presenterar därför Rössla för rollpersonerna (se möte med Rössla).

MÖTE MED RÖSSLA (FH)

Rössla är bland frihetskämparna känd som en skicklig stigfinnare och viltjägare. Det sägs också att hon är lite galen eftersom hon i stort sett levt hela sitt liv i ensamhet i Gildamor. Hon är i 45-årsåldern, har ovårdat svart hår, saknar en framtand och har ett rejält hull om midjan. Minst en droppe trollblod måste också rinna genom hennes kropp för hon har antydningar till gula ögon. Hennes ensamma liv har gjort att Rössla har utvecklat något av ett alter ego. Det är inte så att hon har en personlighetklyvning utan mer som att hon gillar att diskutera högt för sig själv. Hennes ena sida är tystlåten, vaksam och tålmodig. Den andra är gladlynt, skarptungad och har en oändlig aptit på livets goda (mat, mjöd och män).

Rössla blev av en slump medlem i Morgus Spjut. Hon hittade av en tillfällighet ett par frihetskämpar som gått vilse i skogen och visade dem vägen ut. Guldmar blev så imponerad av hennes kunskap om skogen så han undrade om Rössla inte ville stanna hos dem. Detta var ett

erbjudande som den ensamma Rössla inte kunde tacka nej till och därefter har hon blivit kvar. Det var också Rössla som kände till grottorna som sedan skulle bli frihetskämparnas hemliga läger. Rössla kan berätta om och visa vägen till följande platser i Gildamor:

- Galtarnas läger. Järnnype och hans usla hundar har sitt läger i östra delen av Gildamor. Om de inte vore så förbaskat många skulle vi ha anfallit och bränt ner det för länge sedan.
- Laxjan. I mitten av Gildamor finns en stor sjö. På en ö i sjön lever det lyktgubbar som försöker locka oskyldiga offer i fördärvet med sitt ljus.
- Vårdträdet. Där lever den gamla alfen Parpanjho. Han är nog den ende som känner till skogens alla platser och hemligheter.
- Pyramiden. Vet inte vad det är för en byggnad. Den är mycket gammal, gigantiskt stor och innehåller nog många hemligheter. Jag antar att en trollkarl kan vara begravd där.

MÖTE MED EOFRADTH (FH)

Om Eofradth inte anföll Heidergarde när rollpersonerna befann sig på gården så finns han nu i frihetskämparnas läger. Han är vänlig och tillmötesgående och vill veta vilken väg som rollpersonerna tog för att ta sig till Gildamor. Berättar rollpersonerna att de stannade till vid gården Heidergarde blir Eofradth mycket intresserad och vill veta allt som försegick på gården. Om rollpersonerna frågar berättar han hur han blev bortjagad från gården under mycket nesliga former. Har rollpersonerna ett meddelande till Eofradth från Eolynn blir han mycket glad och tacksam.

Någon dag senare kommer Eofradth med ett mycket överraskande förslag till rollpersonerna. Han vill att han och rollpersonerna lämnar det hemliga lägret och beger sig till Heidergarde för att kasta ut ursurpatorn Eofinn. Eofradth lockar med silver om rollpersonerna verkar vara måttligt intresserade. Om rollpersonerna går med på att anfalla Heidergarde bör det anfallet gå till ungefär som anfallet i "Eofradths återkomst", se sidan 107.

RÄDEN MOT GALTARNAS LÄGER (FH)

Stor aktivitet råder i frihetskämparnas grottor. Guldmar förklarar att han har beslutat sig för att göra något åt Jorvald Vretvigg och hans galtar. Planen är att tidigt en gryning anfalla Galtarnas läger och dräpa Jorvald. Utan sin ledare kommer galtarna att ge upp och underkasta sig Guldmars ledarskap. Med Jorvalds död kommer det meningslösa våldet att sjunka och med nytt blod i sina led kan Morgus Spjut anfalla större nidendomska mål.

Guldmar visar rollpersonerna till en låda med sand och med hjälp av kottar och pinnar förklarar han hur lägret ser ut. Rössla har nämligen under lång tid spionerat på galtarna och har tecknat ner exakt hur lägret ser ut (spelledaren kan visa spelarna kartan över galtarnas läger). Guldmar rådfrågar rollpersonerna hur de tycker att han ska anfalla lägret. Målet är att dräpa galtarnas ledare Jorvald Vretvigg.

B. GALTARNAS LÄGER

För cirka 10 år sedan gjorde Olghi Svade, hennes bröder och en stor skara härjare från Urkon uppror mot tisklan i söder. Med bestämda steg vandrade härjarna med Olghi i spetsen ner från höglandet för att röva och dräpa. Dock bestod härjarna mest av tjuvar, löskekarlar och annat patrask som var mer skrämmande än farliga. Efter några veckors framgångrikt plundrande mötte härjarna tisklans beridna krigare som efter en serie bataljer lyckades splittra dem och driva dem på flykt. De som inte dräptes eller togs tillfånga flydde in i skogen Gildamor för att där omgruppera sig. Av släkten Svade var det bara Olghi som klarat sig och hon utlovade hämnd. I sju långa år plundrade och brände Olghi innan hon fattade tycke för en storvuxen karl från Vildland som hade anslutit sig till hennes grupp. Mannen som hette Jorvald Vretvigg hade den burdusa charm som Olghi fann mycket tilltalande och hon gjorde honom till sin medhövding. Jorvald däremot låtsades bara att vara förälskad i Olghi eftersom han var ute efter hövdingatiteln. När tiden var inne förrådde vildländaren Olghi som tillfångatogs och dräptes av tisklans krigare. Jorvald lyckades därefter säkra sin position och blev ensam hövding.

Härjarna blev nu regelrätta rövare och Jorvald kallade sina rövare för Järnnypes Galtar eller bara kort för Galtarna. De är omkring 300 till antalet och består mest av män i åldrarna 15-45 år. Efter 3 år med Jorvald som hövding återstår inte många av de ursprungliga härjarna och nya rövare har antingen tvångsrekryterats eller kommit frivilligt från fattiga förhållanden. De flesta av rövarna skulle sälja sin egen mor för en slev med gröt och de följer Jorvald villkorslöst så länge han kan hålla undan svält och fattigdom. I strid dödar rövarna utan att tveka om de skulle riskera egna förluster. Sina offer tar de antingen som slavar eller låter dem nakna gå till närmsta bebyggelse. Trots sin våldsamma läggning är Jorvald en karismatisk ledare. Beundrad för sin styrka och sitt mod även om han är ganska enfaldig.

Järnnypes Galtar byter ungefär en gång om året plats på sitt läger. Detta för att ingen ska kunna hitta det och för att komma närmare oplundrade områden. Det nuvarande lägret är uppfört i en sänka i den östra delen av Gildamor. Där har man rest ett stort antal tält och byggt upp många hyddor av trä och granris. Hövdingen Jorvald bor själv i en hastigt uppförd stuga och betjänas av de tillfångatagna slavflickorna Siri och Una. Lägret saknar helt försvarsverk och stormhinder och vakter patrullerar bara sporadiskt runt i omnejden.

SLP: Jorvalds galtar, se sid. 159.


Galtarnas läger
Järnnypes stuga
Hagglakks tält

JORVALD "JÄRNNYPE" VRETVIGG

Jorvald kommer ursprungligen från Vildland och tillber därmed de östliga gudarna Storme, Jorn och Enken. I unga år dräpte han sin egen bror under ett fyllerus och hävdade rätten till ättens gård. De övriga ättemännen såg dock dräpandet av brodern som orättfärdigat och krävde blod. Jorvald tvingades då att fly västerut och hamnade efter många äventyr i Gildamor där han anslöt sig till Olghis härjare. Genom att komma Olghi nära och därefter förråda henne kunde han ta över hövdingatiteln och blev en fruktad stigman. Förutom sitt svärd bär Jorvald ett vackert snidat signalhorn som han älskar att blåsa i för att skrämma sina fiender. Till utseendet är Jorvald vanvårdad och ärrad. Framsidan av skallen är rakad men övrigt hår och skägg hänger i smutsiga lockar och tvagning tycks vara ett främmande koncept. Jorvald anser att Morgus Spjut är en dåraktig grupp individer som krigar för en döende kultur (ostroseden). De skulle ha röjts ur vägen för länge sedan om Jorvald bara visste var frihetskämparnas hade sitt hemliga läger så att han kunde plundra det. Tills vidare gycklar han sin vänskap till Guldmar Spjotvinge när de möts på neutrala platser.

SLP: Jorvald Vretvigg, se sid. 159.



MÖTE MED GALTARNA

Det är helt upp till spelledaren att bestämma hur Jorvald och hans galtar uppför sig när de möter rollpersonerna. De bör i första hand vara giriga och högfärdiga. Bara om rollpersonerna ansluter sig till galtarna eller förhandlar fram något sorts avtal med Jorvald bör de klara sig helskinnande. Lyder inte rollpersonerna är Jorvald inte rädd för att offra sina egna män för att lära dem en läxa de sent ska glömma.

FÖRRÄDERIET (FH)

Jorvald har länge velat göra sig av med konkurrensen i Gildamor. Han vill vara ledare för det enda rövarbandet i skogen och eftersom hans galtar i antal vida överstiger Morgus spjut borde det vara en lätt match. Det finns dock ett problem. Jorvald vet inte var frihetskämparna har sitt hemliga läger.

När rollpersonerna kommer till galtarnas läger tror Jorvald först att de är frihetskämpar. Därför börjar han omedelbart fråga ut var deras hemliga läger ligger. Kan rollpersonerna inte snabbt övertyga Jorvald om att de inte är frihetskämpar riskerar de att bli torterade.

Om rollpersonerna vet var frihetskämparna har sitt läger kommer Jorvald att bli mycket glad. Han kommer därefter att försöka muta rollpersonerna att visa han och hans krigare vägen dit. Vägrar rollpersonerna hotar han med tortyr. Vägrar de fortfarande kan Jorvald dräpa någon av rollpersonerna för att visa att han menar allvar med sitt hot.

Visar rollpersonerna vägen till frihetskämparnas grottor kommer Jorvald utan större finess att anfalla. Morgus Spjut kommer att kämpa väl och ungefär hälften lyckas fly genom den hemliga utgången. Denna hälft kommer långt senare att få reda på att det var rollpersonerna som förrådde dem. De kommer därefter bilda en hemlig pakt vars enda syfte är att dräpa rollpersonerna.

Visar rollpersonerna Jorvald till den hemliga utgången innan anfallet början kommer slakten att bli total. Bara en handfull frihetskämpar kommer undan blodbadet och de svär att hämnas. De bildar en mindre men liknande pakt enligt ovan.

AUKTIONEN (FH)

Medan rollpersonerna är i galtarnas läger återkommer en del av rövarbandet från ett av sina plundringståg. Det krigshärjade Runvjiik har många flyktingar på vägarna som utgör lätta offer för rövarna och nu återkommer de med rikt byte och nya trälar. Som vanligt tillhör trälarna Jorvald Vretvigg och de han inte tar för eget bruk säljer han på auktion i lägret. En träl kostar normalt mellan 10-25 silvermynt som Jorvald stoppar direkt i egen ficka. De få gånger som Galtarna har tillfångatagit en värdefull person har Jorvald krävt lösen istället för att sälja dem.

Denna gång är det tio trälar som ska säljas på auktionen. Till rollpersonerna stora förvåning känner de en av de tillfångatagna. Exakt vem är upp till spelledaren att bestämma men det bör vara någon som rollpersonerna har haft kontakt med under äventyret. Bra exempel är; Eolynn från Heidergarde, ryttarbudet Marik Fridefing eller smeden Myndel Skalmbankare.

Vill rollpersonerna kan de när auktionen börjar buda på dessa eller andra trälar. De bör inte kosta mer än 20 silvermynt per styck. De nya trälarna är ännu inte så knäckta att de finner sig i sitt nya liv som träl. De kommer därför att försöka fly vid första bästa tillfälle.

HUVUDJÄGARENS TÄLT (FH)

En bit söder om galtarnas läger, vid en namnlös älv, står Hagglakks väderbitna tält. Runt tältet finns det många käppar som är nedstuckna i marken och på varje käpp finns ett människohuvud. Vissa av huvudena har rutten hud kvar medan andra bara är kala döskallar. Huvudena är Hagglakks troféer från de han dräpt i strid. Hagglakk tillber nämligen hamingjes och han lever sitt liv som huvudjägare i Gildamor. De andra galtarna fruktar Hagglakk för hans mörka tro men Jorvald håller sin skyddande hand över honom, mest för hans blotta närvaro får de flesta av galtarna att darra av rädsla. Den avsky som de andra rövarna visar för Hagglakk har dock fått honom att bo lite avsides för att inte dra på sig någons vrede.

Hagglakks mörka natur gör honom till en fruktad kämpe i strid och oftast finns han i första ledet när det ska stridas. Han söker sig oftast till den starkaste fienden för att efter ha besegrat denne binda dennes ande i en kvarleva. De förmågor som Hagglakk har genom sina kvarlevor drar han sig inte för att använda för att besegra nya fiender vilket gör honom till en oberäknelig person.

Under besöket i galtarnas läger kan Hagglakk användas till många små sidohändelser som krydda till äventyret. Här följer några förslag.

- En rövare som kallas Sunnanstorme har försvunnit. Hagglakk anklagas för att ha dräpt honom för en gammal oförrätts skull.
- Hagglakk beslutar sig för att koka trollsoppa men han saknar ett hjärta. Han utmanar därför den främste krigaren bland rollpersonerna på duell i gryningen.
- De andra rövarna har fått nog. Rollpersonerna kontaktas och erbjuds 50 silvermynt om de dräper Hagglakk i lönndom under kommande natt.
- Bland Hagglakks kvarlevor finns en tand från ett istroll. En dag är tanden försvunnen och Hagglakk kontaktar rollpersonerna för att de ska finna den.

SLP: Hagglakk, se sid. 159.



C. IRRBLOSSENS Ö

I mitten av Gildamor rinner Fagerälven ut i en avlång sjö som kallas Laxjan. Sjön har fått sitt namn efter alla döda trollaxar som varje höst, efter att de lekt uppströms och säkrat sin arts överlevnad, rinner ner i sjön för att där sluta som mat för skogens alla fiskätande djur. Detta överflöd av mat lockar även till sig troll, vättar och andra varelser som lever i skogen eftersom bytesdjuren kring sjön ökar markant under några veckor. Speciellt björnarna brukar kalasa på fisk och äta upp sig inför vintern.

Sjön är cirka fyra mil lång men mindre än en mil bred på sitt smalaste ställe. Förutom trollax finns det gott om aborre, gädda och svartkräfta i sjön. Den som är en riktigt bra fiskare kan med lite tur även fånga den svårfångade Gnaltborren, en fiskdelikatess som bara finns i en handfull sötvattenssjöar i hela Mittland.

Om rollpersonerna befinner sig vid sjön vid skymningen kan de få se ett märkligt ljusfenomen. Från en ö kan de se ett antal ljus som stiger upp och börjar dansa över ön i en vid cirkel. Efter några minuter börjar cirkeln bli allt mindre och mindre och när ljusen tycks beröra varandra exploderar det och ljusen flyger i olika riktningar från ön mot skogen. Ett ljus passerar ovanför rollpersonerna i en så stor hastighet att de inte hinner uppfatta vad det är för något. En efter en försvinner ljusen i Gildamors mörker och allt blir åter stilla.

Vad rollpersonerna skådade var irrblossens dans. Irrblossen eller älvorna som de också kallas har sitt bo i ett litet grottsystem som de har grävt ut under ön. I grottsystemets största kammare residerar älvadrottningen, en god men nyckfull varelse som ständigt försöker skydda och bevara skogen. Varje natt skickar hon iväg sina drönare för att hjälpa de sårade och nödställda. Med sina trollspön och påsar med älvglitter utför irrblossen mycket gott och läker många sår.

Vid sjön befinner sig även halvtrollet Stormage. Även han har skådat irrblossen dans och han är övertygad om att det är ett tecken. Stormage har nämligen lämnat den trollstam han växte upp med för att hitta Trollkungarnas skatt. En skatt som enligt stammens legender är så stor att man med den kan begrava en jätte i guld, silver och ädla stenar. Stormage har dock ett problem, han kan inte simma och han vet inte hur han ska ta sig ut till irrblossens ö.

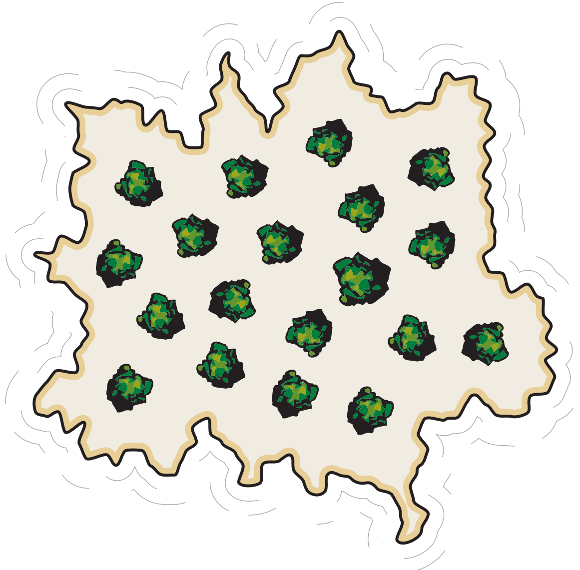
När rollpersonerna kommer till sjön upptäcker Stormage dem och börjar spionera och förfölja dem. När han förstår att rollpersonerna är "klipskt" folk beslutar han sig för att försöka sluta ett avtal med dem. Stormage är villig att dela skatten med rollpersonerna om de hjälper honom att komma till ön.

Irrblossens ö är cirka 1000 meter från stranden. För att ta sig till ön måste man antingen vara en duktig simmare eller ha tillgång till en flotte eller kanot. För att bygga en duglig flotte måste någon av de som bygger den lyckas med ett färdighetsslag (Hantverk, trä).



Väl ute på ön kommer Stormage att börja gräva gropar där han tror att Trollkungarnas skatt är begraven. Stormage har ingen egentlig aning om var han ska gräva och när han på måfå väljer ut något ställe ropar han till rollpersonerna att hjälpa till.

Vad varken Stormage eller rollpersonerna vet är att när de gräver hål och klampar omkring på ön får de irrblossens redan instabila grottsystem att börja rasa samman. När ett halvt dussin hål är grävda börjar läget bli desperat och älvadrottningen beordrar sina drönare att anfalla de som gräver. Genom en handfulla hål strömmar irrblossen ut och går till anfall mot öns inkräktare. Irrblossen är 20 till antalet och utan minsta tanke på den egna säkerheten försöker de jaga bort de som hotar deras hem. Irrblossen är för små för att kunna utgöra något hot men deras massangrepp kan tyckas farligt. Irrblossens angrepp utgör mest av att de sliter i hår, kläder och utrustning. Ibland biter någon oskyddad hud eller kastar sand i ögonen i ett försök att förblinda fienden. Hur rollpersonerna reagerar på situationen avgör hur det hela slutar, Stormage kommer att göra som rollpersonerna.



- **Rollpersonerna flyr.** Irrblossen lyckas jaga iväg inkräktarna och när de är säkra på att de inte återvänder flyger de tillbaka till sitt hem och gör sitt bästa för att reparera skadorna.
- **Rollpersonerna avvaktar.** När irrblossen märker att deras desperata anfall inte lyckas skrämma iväg fienden men att de samtidigt inte själva blir attackerade vet de inte vad de ska göra. Till slut avbryter älvadrottningen anfallet och gör ett försök att kommunicera med rollpersonerna. Hon kommer att visa rollpersonerna till en av ingångarna till grottsystemet och flyga in i det. Bara genom att ta av sig all utrustning kan en småvuxen eller normalstor person krypa efter i hålet. Den som kryper in kommer efter ett tiotal meter ner i huvudkammaren där halva taket har rasat samman. För ett tiotal irrbloss i kammaren har glöden slocknat. Av situationen bör rollpersonerna förstå att de av misstag höll på att förstöra irrblossens hem. Om rollpersonerna gör sitt bästa för att reparera skadorna kommer älvadrottningen trots omständigheterna bli tacksam och när arbetet är utfört kommer hon att skänka dem var sin dos älvglitter.
- **Rollpersonerna anfaller.** Går rollpersonerna till motanfall mot irrblossen kommer de att kämpa till ett dussin av dem är besegrade. Därefter kommer resten att fly. För att rädda de som är sårade kommer älvadrottningen att visa sig och visa rollpersonerna till en plats där de ska gräva. Gör rollpersonerna detta kommer de efter två meters grävande in i den kammare där irrblossen tillverkar sitt älvglitter. Sammanlagt finns det 30 doser i kammaren. Det är älvadrottningens förhoppning att inkräktarna ska ta älvglittret och därefter lämna irrblossen ifred.

SLP: Stormage och irrblossen, se sid. 159.

ÄLVGLITTER

Älvglitter är den enda form av föda som ett irrbloss kan förtära. Likt ett bi samlar irrblossen ihop de ämnen de behöver från blommor och därefter blandas allt ihop i en soppa. När soppan svalnar hårdnar den och förvandlas till det människorna kallas älvglitter.

Få människor känner till att irrblossen äter sitt älvglitter. Desto fler känner till dess magiska egenskaper. Genom att kasta en dos älvglitter omkring sig välsignar man sig själv. Under 1T3 timmar har personen ifråga +1T3 i FV på allt denne tar för sig. Det går dock inte att kasta en dubbel dos omkring sig för att få en dubbel effekt.

Vad väldigt få känner till är att det finns en annan mycket mäktig egenskap som älvglittret har. Har man tillgång till sju doser och kastar denna väldiga mängd glitter omkring sig så erhåller man en önskning. Det är dock bara goda och osjälviska önskningar som slår igenom, inga onda eller själviska. Det är i slutändan upp till spelledaren att avgöra om önskningen blir sann eller inte.

D. VÅRDTRÄDET

I en otillgänglig del av Gildamor finns en frodig sänka där skogens vårdträd växer. Vårdträdet är en gigantisk järnek som majestätiskt breder ut sina grenar och är hem för skogens ande. Det krävs minst två dussin rejäla karlar för att omfamna den enorma stammen och det är minst 10 meter till de lägst sittande grenarna. Kring vårdträdet har ett besynnerligt kollektiv bildats. Kollektivet består av ett trettiotal alfer, halvalfer och människor som bor i trädet och samlas vid dess rötter för att lyssna på ledaren Parpanjhos ord.

Parpanjho är en korpikallaalf som är mycket gammal och har odödlighetens blod rinnande i sina ådror. Han har ett rejält lavskägg, barkhud och silvergrå ögon. Som ledare för kollektivet ser Parpanjho till att vårdträdet får allt det behöver och skyddas mot ondskans makter. Som tack har skogens ande lärt Parpanjho hur man bäst kokar den gröna mossan som växer på vårdträdets nordsida. Kokas mossan tillsammans med fem andra ingredienser som bara Parpanjho känner till så skapas en dryck med starka euforiska egenskaper. Den som dricker av drycken känner ett välbefinnande lyckorus sprida sig genom kroppen. Personen känner sig upprymd och exalterad under en timme då den känner sig som ett med naturen genom andens viskningar. Kollektivet lever tack vare drycken sitt liv i ett stilla drogrus och ser främlingar som välkomna gäster som kan komma och gå som de vill bara de inte uppför sig odrägligt eller hotfullt. Kärlek och sex är en stor del av kollektivets gemenskap och tillmötesgående rollpersoner kan få vara med om både det ena och det andra.

SLP: Parpanjho, se sid. 159.



SAGAN OM ERE OCH TROLLKUNGARNA

I en tid innan profeterna levde en mäktig trollkarl vid namn Ere. Hans namn var enkelt men hans kunskap om vitnern var djupare och mer fantastisk än alla andras. Det sägs att han till och med lärt sig några av fjoltrollens hemligheter och därför var människokungarna många som sökte hans vänskap och råd. Ere var synernas och drömmarnas mästare och hans förmåga att fjärrskåda och sanndrömma imponerade på självaste Majne, en av människornas första gudakungar. Med Eres kunskaper kunde man skåda framtiden och på så sätt förhindra eller i alla fall förbereda sig mot det hemska som kunde ske.

Det fanns dock två kungar som aldrig fick ta del av Eres krafter. Det var trollkungarna Hramgryte och Gyldhungr som med tiden blev trollkarlens äldsta och bittraste fiender. Trollkungarna ville erövra Eres hemligheter för att kunna bygga sig det mäktigaste trollriket som någonsin badat i månens skimmer. De smidde därför sin planer under lång tid och lyckades lura Ere till en krypta i en stencirkel där de sa att serguronterna en gång i tiden hade hållit rådslag.

Ere var dock en försiktig trollkarl och med mäktiga besvärjelser skapade han en skyddsruna som han snabbt skulle kunna använda sig av om trollkungarna lurade honom. Med skyddsrunan kunde Ere snabbt aktivera en dimgrind till Ergeishall, en drömvärld där Ere var allsmäktig. Vad Ere inte visste var att stencirkeln var förtrollad med uråldriga vitner så kraftfulla att hans egna trollkonster inte kunde rå på dem. När Ere steg innanför stencirkeln lösgjorde trollkungarna stencirkelns krafter och fängslade honom till platsen. Ere anade omedelbart oråd och aktiverade sin skyddsruna. De mäktiga vitnerkrafterna kolliderade med varandra och kastade en del av Trudvang in i Ergeishall och tvärt om.

Inget blev som någon hade föreställt sig för både Ere och trollkungarna fängslades i den mystiska plats som skapats mellan Trudvang och Ergeishall. Trollkungarna hamnade under Eres obevekliga drömkrafter och tvingades av trollkarlen att för evigt vakta ingången så att ingen annan skulle fastna i detta fängelse. Med tiden blev Hramgryte och Gyldhungr allt mer stenlika tills de kom att likna stenstatyer. Ere däremot var bunden till platsen och kunde inte lämna den. Med tiden tynade han bort och långt senare begravdes hans kropp i stencirkeln. Det sägs att bara de som har alferblod rinnande i sin kropp eller de som bär på en björkkvistkrona kan besöka graven.

MÖTE MED PARPANJHO

När rollpersonerna kommer till vårdträdet blir de bemötta av kollektivets ledare Parpanjho. Han berättar att han länge har väntat på rollpersonernas ankomst för skogens ande har berättat för honom att de var på väg. Parpanjho tar vänligt emot rollpersonerna och visar dem runt vårdträdet och låter dem hälsa på de olika medlemmarna i kollektivet. Först vid skymningen tänder han en lägereld och berättar den märkliga Sagan om Ere och trollkungarna. Skogens ande har berättat sagan för Parpanjho och nu berättar han den för rollpersonerna som han finner det lämpligt att göra.

Parpanjho kan inte övertalas för att lämna Vårdträdet för att agera stigfinnare, däremot kan han berätta om följande platser om rollpersonerna frågar efter tänkbara platser där trollkarlen Ere kan finnas begraven.

- Laxjan. Det finns en mystisk ö i sjön Laxjan som finns i mitten av Gildamor. Jag tror inte att Ere är begraven där men kanske kan det finnas ledtrådar.

- Pyramiden. Många dagsmarscher västerut från denna plats finns en bortglömd dal. I dalen fanns en gång i tiden det vackra alfriket Sekkumajlo men det föll när skuugadrakarna kom till Gildamor. Ere kan finnas begraven där någonstans bland ruinerna eller i den mäktiga pyramiden som är den enda byggnad som fortfarande finns kvar.
- Stencirkeln. Någonstans i den västra delen av Gildamor finns en kulle på vars topp någon har rest 13 runstenar. Jag vet att någon mäktig person är begraven i mitten av denna cirkel men jag vet inte om det är Ere. Tyvärr kan jag inte ge någon exakt beskrivning var kullen finns för det var så länge sedan jag besökte den.

HARAMERAMASH (FH)

Den dryck som Parpanjho kokar samman, med den gröna mossan som huvudingrediens, kallas av kollektivet för Harameramash. Namnet kommer från de två alfiska orden Haram och Ramash, det första ordet betyder sväva eller flyga medan det andra betyder vätska, dryck eller soppa beroende på hur det används.

När solen står mitt på himlen samlas kollektivet för att dricka Harameramash som Parpanjho kokat ihop under förmiddagen. Om rollpersonerna vill får de smaka av drycken. Den som dricker hamnar i ett starkt drogrus under en timme och kan bara väckas om en hink med vatten kastas i ansiktet. Under drogruset tar skogens ande kontakt med den drogade och denne känner en oerhörd samhörighet med naturen. Den som under ruset lyckas med ett Spirituellslag med svårighetsgraden 10 kan ställa en fråga till skogens ande. Anden försöker svara på frågan så gott den kan men svaret blir ofta diffust. Exempel: Var finns trollkarlen Eres krypta? Svaret kan då bli vandra mot solnedgångens land (väster) eller finn pyramiden som känner till skogens alla hemligheter. Spelledaren måste vara försiktig så att denne inte ger allt för lätta ledtrådar. Den som dricker Harameramash måste även efter ruset göra ett Psykeslag med svårighetsgraden 18 för att se om denne blir beroende av drycken. Ett misslyckande innebär att rollpersonen glömmer bort sitt uppdrag och går med i kollektivet. Om inte spelledaren är väldigt snäll måste spelaren slå ut en ny rollperson eftersom den gamle under inga som helst omständigheter vill lämna vårdträdet. För varje gång man dricker av trolldrycken sänks också svårighetsgraden med två, det vill säga: andra gången är svårighetsgraden 16 och tredje gången 14 och så vidare. Det betyder att för varje gång man dricker av trolldrycken är det lättare att man blir beroende.



E. PYRMIDEN

I en av Gildamors många dalar ligger ruinerna efter ett sedan länge bortglömd alfrike. Sekkumajlo kallades riket under sin glans dagar innan skuugadrakarna kom och riket föll. Det enda som finns kvar av alfriket, förutom enstaka tillslätade stenar som skvallrar om att här stod det en gång en byggnad, är en majestätisk pyramidliknande konstruktion. Bortglömd av nästan alla sträcker sig denna pyramid mot skyarna och alla som ser den kan inte låta bli att hänföras av dess värdighet.

"Genom de uråldiga lindarnas grenar kan ni skåda en vacker dal i skogen. Solens strålar smeker trädens toppar och från den position ni befinner er i kan ni se att dalen breder ut sig likt en jättelik gryta i landskapet. Ovanför träden vilar tunna moln eller kanske är det dimma vilket inger en stark känsla av mystik. När era blickar glidit över denna gudars boning får ni syn på en onaturligt formad klippa som letat sig upp mellan träden i mitten av dalen. Klippan ser vid närmare granskning ut att vara någon typ av stenbyggnad men den liknar ingenting ni tidigare har sett."

Om rollpersonerna inte har någon vägvisare kommer de snabbt att tappa pyramiden ur sikt när de vandrar ner i dalen. Skogen är lummig och träden beväxta med klängväxter och lianer. Många av lindarna och ekarna som växer i dalen är upp mot tusen år gamla och har tack vare dalens skyddande läge vuxit sig större än de normalt brukar göra.

För att hitta fram till pyramiden måste rollpersonerna använda sig av färdigheten Geografi (fördjupningen Orientera ger +3). Ett lyckat slag gör att de går raka vägen över stock, sten och bäcker och kommer fram till pyramiden på ungefär en timme. Ett misslyckat slag betyder att rollpersonerna har gått vilse och kommer att virra runt i dalen under 1T6+3 timmar innan de hittar fram. Tänk på att solen kanske hinner gå ner innan rollpersonerna hittar fram och då måste de övernatta i skogen.

När rollpersonerna vandrar i skogen kan de ibland höra klagande skrin som eker mellan träden. Ett lyckat Växt- och djurlivslag gör att man tror att ljudet kommer från ett flygande rovdjur av något slag, kanske en grip som har irrat sig in i skogen. I övrigt är skogen ovanligt tystlåten och en känsla av mystik övergår stundom till en illavarslande känsla av olust.

PYRAMIDEN UTIFRÅN

Den mystiska byggnaden kan enklast beskrivas som en trappstegspyramid med gigantiska och höga trappsteg. Pyramiden är sextio meter hög och har sex terrasser som var och en är cirka tio meter högre upp än den föregående. Om man undersöker pyramiden utifrån finner man inga synliga trappor, ingångar eller öppningar. Väggarna är helt släta och rollpersonerna kan leta i timmar utan att finna dolda dörrar eller lönngångar.

Den riktiga ingången ligger i själva verket under jord och för att nå den måste man hitta förmaket som leder ner till den underjordiska tunneln. Förmaket ligger några hundra meter norr om pyramiden, halvt överväxt av murgröna och mossa. Rollpersonerna kan givetvis stöta på ingången till underjorden av en slump men har någon goda kunskaper i Hantverk (sten) bör det resultera i tips från spelledaren.

1. FÖRMAKET

Förmaket som är en mindre byggnad (stort som ett hönshus) är byggd i sten och liknar en liten pyramid som kluvits mitt i tu. På den flata sidan som vetter mot norr står en staty i en alkov. Statyn föreställer en alfisk kvinna som med öppen mun skådar upp mot himlavalvet. Vid sidan av statyn kan man urskilja dörrlister som vuxit igen med mossa och det är logiskt att anta att de markerar utkanterna av en dörr. Stenskulpturen har några anmärkningsvärda detaljer, bland annat ett par vassa hörntänder och en vackert fårad tunga. För den insatte märks det att detta är ett hantverk som bara kan ha skapats av en sann stenmästare. Runt fundamentet löper några krumelurer som kraftigt ansatts av mossan. Den som skrapar bort mossan kan se att krumelurerna faktiskt är alfiska tecken. Den som kan Läsa och skriva (eika) kan tyda följande text:

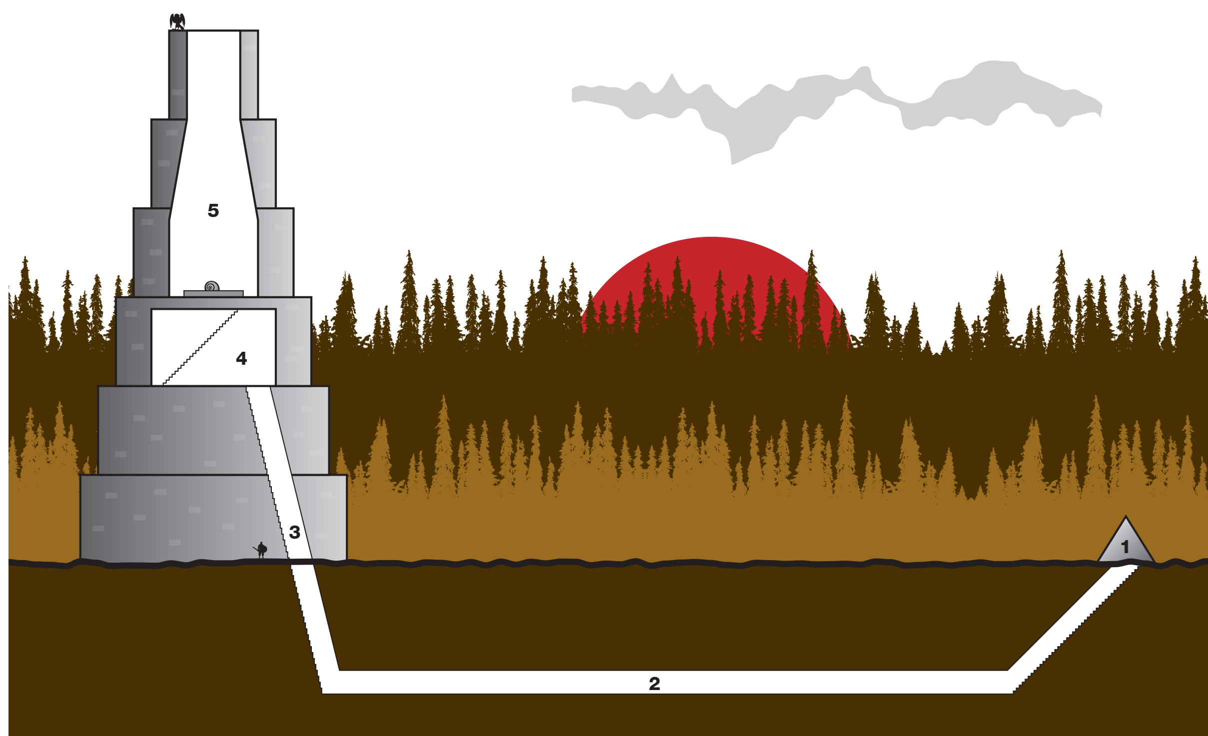
"Du finns i mitt hjärta, utan dig inget lif, du kan lämna mig, aldrig återvända, ändå alltid kvar."

Detta är givetvis en gåta, svaret på gåtan är Blodet. För att den dolda dörren till den underjordiska tunneln ska öppna sig måste man låta några droppar blod rinna ner i statyns mun. Kommer rollpersonerna inte på detta kan de alltid slå sönder dörren med ett lämpligt tillhygge. Genomför de det lilla blodsoffret (från sig själva eller ett djur) kommer dörren att sjunka ner i marken och en trappa som leder ner i mörkret blir synlig.

Medan rollpersonerna försöker få upp dörren iakttar en flock kråkfåglar dem. En uppmärksam rollperson märker att fåglarna är helt tysta och deras fjäderdräkt är ovanligt blåsvart. Den som lyckas med ett Växt- och djurlivsslag kan identifiera fåglarna som en sorts kajor. Dock så ovanliga att de bara tycks finnas i Gildamor.

2. DEN UNDERJORDISKA TUNNELN

Går rollpersonerna ner för förmakets trappa kommer de till den underjordiska tunneln som leder rakt söderut (mot pyramiden). Tunneln är några hundra meter lång och slutar först vid pyramidens bas. Tunneln är dock inte så ofarlig som den ser ut att vara. Om rollpersonerna inte söker efter fällor och lyckas med ett färdighetsslag (Lönndom, fördjupningen Finna dolda ting ger +3) kommer den som går först att att snava över en lätt upphöjd sten i golvet. I nästa stund rasar ett stenblock stort som ett svinhuvud ner från taket och träffar rollpersonen om denne inte lyckas med ett situationsslag (Smidighet) med svårighetsgraden 6 (modifiera för exceptionellt karaktärdrag). Träffar stenblocket slå 1T20 för att avgöra var den träffar, 1-8 huvudet, 9-14 höger arm, 15-20 vänster arm. Stenen ger 1T10 (ÖP 10) i skada. Förutom fällan finns det i tunneln en stor mängd knytnävsstora spindlar. Dessa är totalt ofarliga och är inte ens giftiga men ger ändå kalla kårar.



3. DEN BRANTA TRAPPAN

Vid tunnelns slut finns det en omänskligt brant trappa som leder uppåt in i själva pyramiden. De små trappstegen gör att en klumpig person kan tappa balansen och trilla ner för trappan. Alla rollpersonerna med en negativ modifikation för det exceptionella karaktärsdraget Smidighet måste lyckas med ett situationsslag (Smidighet) med svårighetsgraden 12. Ett misslyckande innebär ett smärtsamt fall som slutar vid trappans fot. Fallet ger 1T5 i skada i varje ben (rustningar skyddar inte).

I väggarna längs trappan finns det mörka nischer som är precis så stora att en normalstor person skulle kunna krypa in i dem om man så ville. Nischerna är egentligen gravplatser för döda alfer som för länge sedan verkade i pyramiden och skådade himlavalvet. Den som undersöker gravplatserna hittar bara skelettdelar, spindelnät och damm.

4. DEN LÄGRE KAMMAREN

Efter att rollpersonerna har klättrat upp för den branta trappan kommer de in i den lägre av pyramidens två kammare. Rummet är cirkelformat och längs väggarna står det grova stenpelare som är skulpterade att likna tjocka trädstammar. Känslan i rummet påminner därför om att vara i en mörk skog. Golvet är belagt med ett tjockt lager jord vilket är något som känns mystiskt eftersom det är inomhus. I taket finns det små hål som inte är större än ett mynt som vatten kan sippra in genom. Kammaren innehåller inga föremål förutom en trappa som leder upp till den övre kammaren.

Det speciella med kammaren är den mörka jorden. Alferna kallade därför rummet för Maasahli, jordrummet. Genom att vattna jorden med blod kommer jorden att bli så näringsrik att den vita silkskivlingen kan växa. För tillfället finns det 1T20+10 vita silkskivlingar i rummet. En vit silkskivling är proppfull med energi och motsvarar en fullgod dagsranson mat. Svampen är dock giftig för alla varelser utom alfer. Äter man två svampar under samma vecka drabbas man av hög feber och måste vara sängliggande under ett dygn. Äter man tre eller fler svampar under en vecka så dör man.

Skjulden i pyramiden brukar en gång i veckan offra en del av sitt blod så att den vita silkskivlingen ska växa i rummet. Den använder sedan svamparna för att mata Toosikorva (se nedan) vars sparsamma diet varieras med hjälp av svampen.

5. DEN ÖVRE KAMMAREN

I mitten av den övre kammaren finns en damm som innehåller en mystisk vattenliknande vätska. Det är dock inte vatten utan en särskild typ av alfsilver som är flytande i rumstemperatur. I dammen finns också en stor snäcka som ibland tycks röra på sig. I snäckan bor Toosikorva, en unik bläckfiskliknande varelse med långa tentackler starka nog att dra ner en människa i dammen. Toosikorva var för de alfer som levde i Sekkumajlo en helig varelse som de tog hand om eftersom den var välsignad av gudarna. Sedan alferna försvann har skjulden tagit hand om Toosikorva. Försöker någon av rollpersonerna att röra vid snäckan kommer Toosikorva att gå till motattack likt ett skadedrabbat djur.

Tittar man upp ser man en blå himmel alternativt en stjärnhimmel då den övre kammaren saknar tak. Det är dock närmare 30 meter upp till toppen av pyramiden och således mycket svårt att ta sig ut den vägen.

På golvet av den övre kammaren finns det många benrester kvar av skjuldens olika måltider. Den som letar i avskädet och lyckas med ett väldigt svårt (-5) färdighetsslag (Lönndom, fördjupningen Finna dolda ting ger +3) finner en spjutspets tillverkad av rokjärn. Spjutspetsen är mästertillverkad och har egenskaperna Hållbarhet +2 och Skärpa +3.

SKJULDEN

För länge sedan innan Den långa stormen användes pyramiden för att studera himlavalvet och tyda stjärnornas hemlighet. När stjärnljuset träffade alfsilvret i dammen avslöjades små korn av kunskap som alfernas mödosamt samlade ihop. När sedan Sekkumajlo anfölls och alferna förstod att riket skulle falla överlämnade de kunskapen de samlat ihop till en skjuld som beordrades att vakta den och pyramidens hemlighet så länge som den andades eller gudarna återvände för att befria den från dess börda. Sedan den tiden har skjulden vaktat pyramiden och tagit hand om Toosikorva.

När rollpersonerna tar sig in i den övre kammaren är skjulden i skogen jagar mat. Den anländer dock 1T10



minuter senare och är allt annat än glad över rollpersonernas närvaro. Skjulden dyker därför ner och ställer sig hotfullt framför rollpersonerna och breder ut sina vingar så att den tycks vara mycket större än den egentligen är.

Om rollpersonerna inte anfaller skjulden berättar den på eika att bara de värdiga har tillåtelse att befinna sig i kammaren. För att visa sig värdiga måste rollpersonerna svara rätt på skjuldens gåta eller så går den till anfall.

"En man och en kvinna hade fyra döttrar. Varje dotter hade en bror. Hur många barn hade mannen och kvinnan?"

Rätt svar på gåtan är fem barn, varje dotter hade samma bror. Om rollpersonerna svarar rätt blir skjulden mindre aggressiv men den sänker inte helt sin gard.

Om rollpersonerna frågar skjulden efter vägen till trollkarlen Eres gravplats svarar den att bara stjärnorna vet svaret och bara nattetid kan svaret läsas i dammen. Dessutom blir de varnade att inte röra vid snäckan.

När mörkret har sänkt sig och stjärnorna lyser från en molnfri himmel speglar det svaga ljuset på ett nästan magiskt sätt i alfsilvret. Skjulden berättar att rollpersonerna måste offra något till dammen för att den ska besvara deras fråga. Vad än rollpersonerna kastar ner i dammen så får de se följande syn:

"Ljuset från stjärnorna får den mystiska vätskan i dammen att glöda likt en slocknande eld. Plötsligt klarnar ytan och ni kan se två hiskeliga troll. De rör sig inte men ser farliga ut. Bortom trollen kan ni se ett drygt dussin runstenar som är resta i en cirkel. Som i en dröm ändras bilden och ni ser en sarkofag av vit marmor. Gyllene alfiska bokstäver finns inristade på sarkofagen och ni förstår att detta är trollkarlen Eres grav."

I nästa sekund börjar något lysa med ett gyllene sken under alfsilvrets yta. Det tycks vara det föremål som rollpersonerna offrade till dammen. Skjulden väser att någon fort ska ta upp föremålet. Den som sträcker sig efter det märker först av alla att det inte är det offrade föremålet som lyser utan en liten guldpil, en tvärhand lång. Skjulden förklarar att om rollpersonerna kastar guldpilen upp i luften kommer den alltid att landa med spetsen i riktning mot trollkarlen Eres grav. Därefter ber skjulden att rollpersonerna ska lämna pyramiden då de har fått veta vad de ville veta.

SLP: Skjulden, se sid. 159.

TOOSIKORVAS HEMLIGHET

En av de hemligheter som alferna lämnade efter sig är ilmaviisa, loftkvadir eller luftens visa som den också kallas (se sidan 5). Det var Trudgelmer som en gång lärde alferna hur den skulle spelas. Nu kan dess bortglömda toner bara höras av den som har det rätta örat.

Det rätta örat är ett annat namn på den snäcka som Toosikorva lever i. För att få Toosikorva att lämna snäckan måste rollpersonerna bjuda den på ett överflöd av mat som ett helt svin eller en hjort. Då kommer Toosikorva att krypa ut ur snäckan. Efter att rollpersonerna har lämnat pyramiden kommer Toosikorva att börja tillverka en ny snäcka med hjälp av alfsilvret.

För att komma åt snäckan kan rollpersonerna givetvis dräpa Toosikorva. Denne kommer dock att försvara sig frenetiskt och skjulden kommer också att göra allt för att försvara sin enda vän.

Den som sätter örat mot snäckan kan höra hur ilmaviisa spelas i vindens sus. Snäckan är dock mycket ömtålig och varje dag är det 10% chans (1-2 på 1T20) att snäckan går sönder. Denna siffra bör stiga drastiskt om rollpersonerna behandlar den oömt.

SLP: Toosikorva, se sid. 159.

DRÖMMEN OM ERE (FH)

Om rollpersonerna beslutar sig för att övernatta i pyramiden kommer de alla att drömma samma dröm. Drömmen är egentligen ett minnesfragment från en svunnen tid som nästan har glömts bort. Även om världen är gammal finns det kunskap som aldrig bör försvinna. Därför vaknar alla som drömt drömmen med ett ryck och de är övertygade om att det de såg en gång har inträffat i forntiden.

"Det är en underbar sommardag. Luften är frisk och doften av orörd blomsteräng är förstummande. Solen skiner från en klarblå himmel och fåglarna tvittrar som om det inte fanns någon ondska i världen. Mitt på en äng träffas två personer vid en hög runsten. Den ena ser ut som en trollkarl för i hans högra hand håller han i en mäktig stav. Den andra liknar en alf men är mycket större. Hans hud är blek och stora runor är intatuerad på hans nakna kropp som bara skyls av ett höftskynke. Ni anar att det rör sig om en serguront, en av de mäktiga andarna som för länge sedan levde tillsammans med gudarna på Trudvangs fagra jord.

Sergurونten lägger en faderlig hand på trollkarlens axel och säger något som låter högtidligt fast ni inte förstår språket. Därefter tar serguronten fram en lergök som han överräcker till trollkarlen som bugar djupt. Därefter stiger serguronten från marken och sakta svävande flyger han upp i det blå och försvinner bland molnen. Trollkarlen vinkar farväl med sin fria hand samtidigt som en tår sakta rinner ner för hans kind.

Sakta faller mörkret omkring trollkarlen och när stjärnorna tänds är det en av dem som lyser extra klart som om den vore nyfödd. Trollkarlen lindar in lergöken i en duk och knyter fast den vid sitt bälte. Därefter vandrar han mot en granskog och så är även han försvunnen. En ugglas hoande är det enda som stör tystnaden för en ny tidsålder har börjat. En tidsålder utan serguronter och gudar."

F. TROLLKARLENS GRAVPLATS

Djupt inne i den västra delen av Gildamor finns trollkarlen Eres eftersökta gravplats. Den tjocka granskogen övergår till lövskog bestående av ek, lönn och lind. En trolsk stig leder genom de allt glesare stående träden till en kulle som vackert lyses upp av solen. Trots att det har gått tusentals år sedan Ere begravdes har ingen ond varelse satt sin fot på kullen för instinktivt skyr de platsen som om den vore pestsmittad.

När rollpersonerna vet ungefär var i Gildamor de ska leta för att finns trollkarlen Eres gravplats bör de finna den ganska lätt. Platsen är inte på något sätt gömd och det är trots allt rollpersonernas öde att finna graven. Om rollpersonerna under äventyret väldigt snabbt hittar ledtrådar till graven kan spelledaren dock låta dem knalla runt i skogen en stund innan de hittar fram.

1. TROLLKUNGARNA

Runt hela kullen löper en knähög stenmur. Den trolska stigen leder till den enda öppningen i muren. På var sin sida om ingången står två stora stenstatyer föreställande troll. De två urgamla ingångsväktarna är trollkungarna Hramgryte och Gyldhungr. Sedan den dag de lurade Ere har de vaktat kullen så att ingen ond varelse ska kunna skända trollkarlens gravplats.

Trots den långa tid som gått är trollkungarna fortfarande inte döda. De är vid liv och kommer till liv och går till anfall om någon träder innanför stenmuren utan att antingen ha alfblod rinnande i sin kropp eller bär på en björkkvistkrona på sitt huvud. Att bära en björkkvistkrona är en gammal symbol för vördnad och det finns gott om björkar i området för rollpersonerna att tillverka sina egna kronor. Den andra som kan få trollkungarna att komma till liv är om någon lyckas öppna sarkofagen. Vid denna händelse hjälper varken alfblod eller björkkvistkronor. Trollkungarna kommer rytande att gå till anfall. De kan dock inte förfölja någon som flyr ner för sarkofagtrappan eftersom de är för stora för att göra det. De kommer då att invänta rollpersonerna till de återvänder från Ergeishall. Trollkungarna kan heller inte lämna kullen med mer än hundra meter. När alla inkräktare är besegrade eller bortjagade måste trollkungarna återvända till sin plats som väktare.

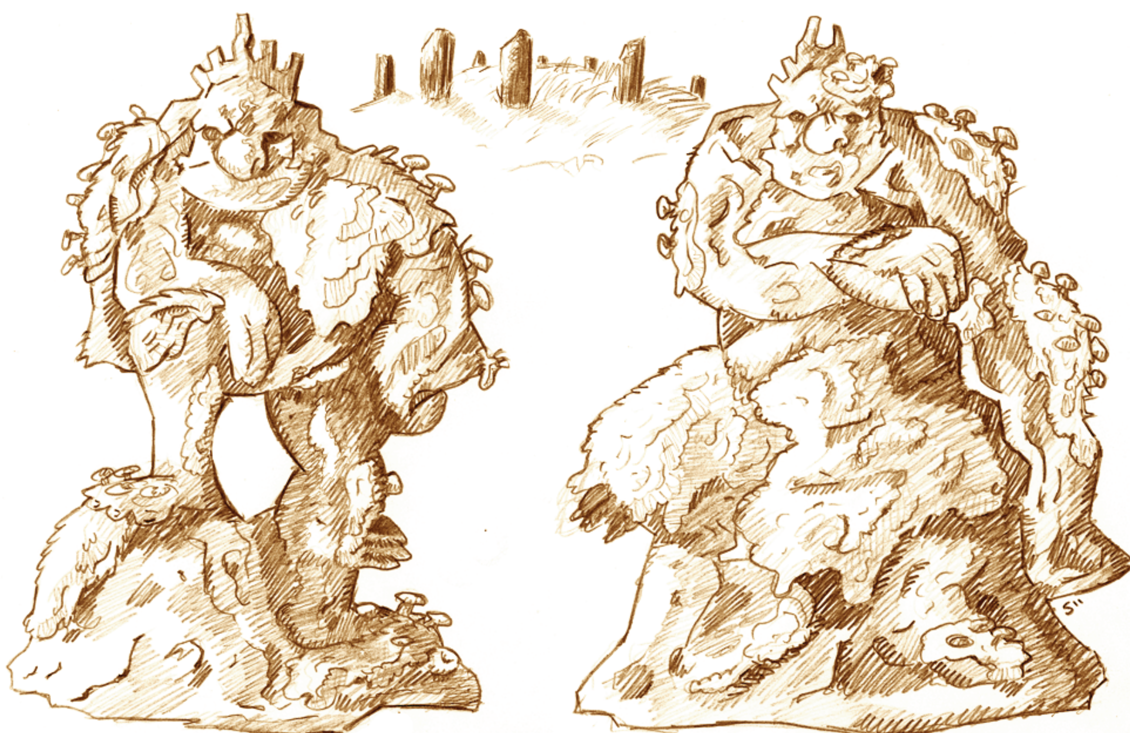
SLP: Hramgryte och Gyldhungr, se sid. 159.

2. STENMUREN

Runt hela kullen löper som sagt en knähög stenmur. Det är ingenting speciellt med muren förutom att den markerar gränsen mellan Trudvang och det område som är ett gränsland mellan Trudvang och Ergeishall. Detta gränsland uppstod när trollkarlen Eres krafter kolliderade med de vitner som finns i runstenscirkeln vilket resulterade i att Ere och trollkungarna fängslade till platsen. I detta gränsland som är närmare drömvärlden är Birnagga betydligt starkare än i övriga Trudvang. Hon är nästan så stark att hon kan fly fån sitt fängelse i spegeln.

3. RUNSTENAR

13 resta runstenar står högst på kullen i en cirkel. En vitnervävare känner direkt att en okänd urvitnerkraft finns i stenarna och att de innehåller så mycket rena vitner att endast gudarna kan betvinga den. Vem som i tidernas begynnelse skapade denna plats är ett okänd mysterium.



4. SARKOFAGEN

Högst på kullen i mitten av cirkeln av runstenar står en stensarkofag i vit marmor som tycks vara mycket gammal. På locket av sarkofagen står följande budskap inristat på forneika.

"Här vilar Ere, han som bar ett ädelt hjärta, han som vandrade med runstentroll, han som lurades av Hramgryte och Gyldhungr. Denna grav må icke störas eller söndras. Den är en dröm som inte kan lämnas, en plats de fallna aldrig kan återvända från."

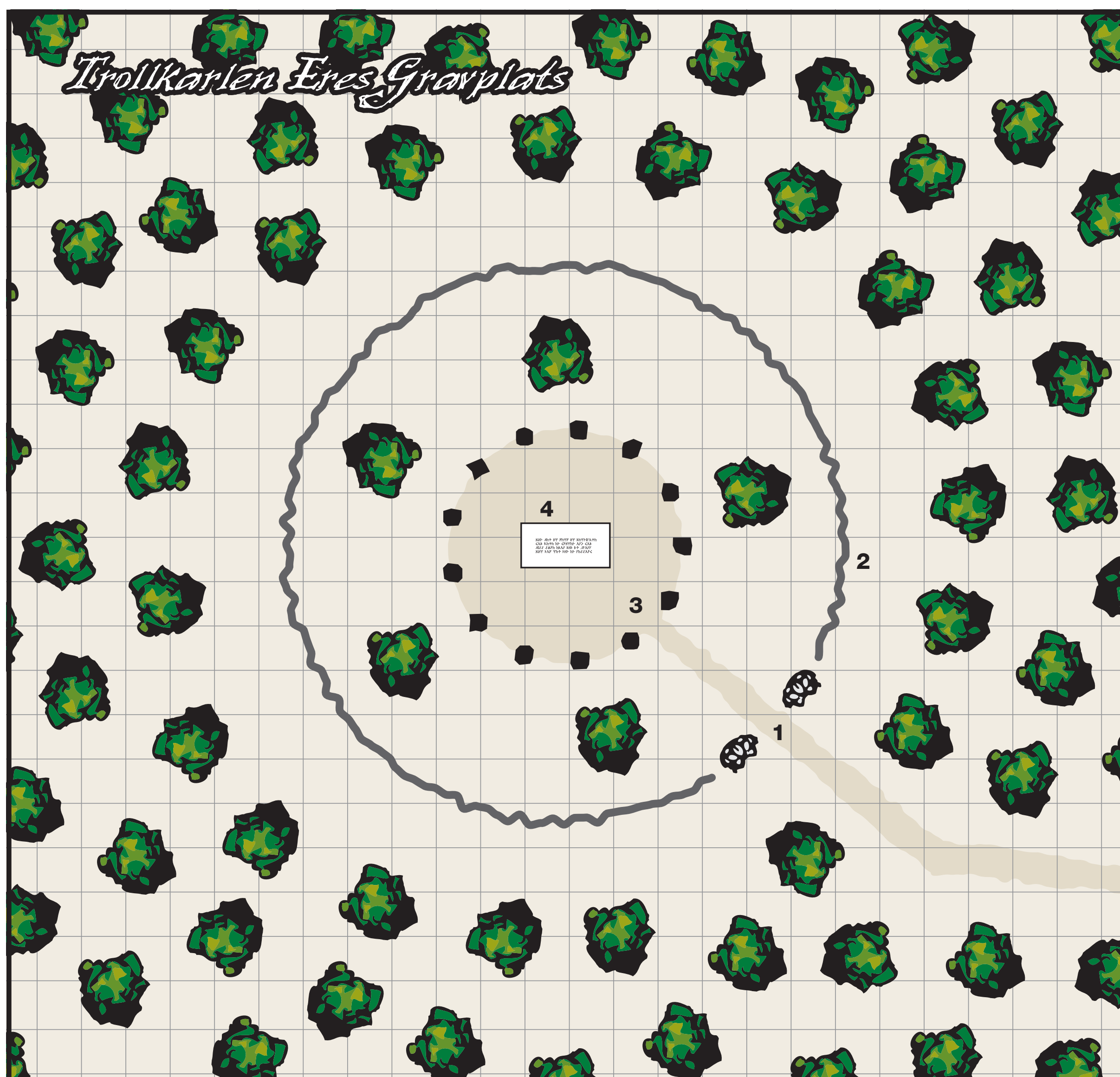
Hela sarkofagen skyddas av urgamla vitner vilket gör det omöjligt för rollpersonerna att lyfta av stensarkofagens lock. Hur rollpersonerna än sliter, hugger eller använder magiska krafter kan de inte få upp locket. Allt kan tyckas hopplöst tills rollpersonerna hör en röst som kallar på dem. Rösten kommer från spegeln som håller Birnagga fängslad. Hon har tydligen något att förtälja till dem.

LÖFTET TILL BIRNAGGA

När rollpersonerna får fram spegeln visar sig Birnagga för dem i spegelbilden. Hon har antagit sin fagra slöjform och ler förföriskt. När hon talar låter hennes ord uppriktiga och aktningsfulla.

"Hör på mig tappra äventyrare. Jag är inte så ond som de påstår mig vara. Hur ska jag ha kunnat göra något ont när jag suttit fängslad de senaste tusen åren? Jag har tagit mitt straff och tiden har fått mitt missledda hjärta att bli gott. Om ni lovar mig två saker ska jag hjälpa er med att få upp sarkofaglocket. Ni måste lova mig att jag får min frihet när tiden är inne och ni måste lova mig Eres bärnstensmedaljong om ni hittar den. Svär att ge mig dessa två saker så ska jag berättar hur ni ska fortsätta ert sökande."

För att ta sig vidare i äventyret måste rollpersonerna ge Birnagga sitt löfte. Detta betyder att de har lovat Eres bärnstensmedaljong till både Yggväktarna och Birnagga.



Efter att alla givit Birnagga sitt löfte berättar hon att stensarkofagen skyddas av urgamla vitner. Om rollpersonerna placerar spegeln på locket kan hon använda sina krafter för att för ett ögonblick neutralisera vitnerna. Om rollpersonerna samtidigt sliter i locket bör de kunna öppna det och när locket väl är öppnat försvinner all kraft som håller sarkofagen stängd.

Lyder rollpersonerna Birnaggas uppmaning håller hon sin del av avtalet. För att rubba sarkofaglocket krävs det tre rollpersoners sammanlagda styrka, två om de använder sig av en hävstång av något slag. Med ett suganda ljud öppnas locket och en svart trappa blir synlig.

Tänk på att om inte trollkungarna redan har anfallit rollpersonerna så gör de det nu. Om rollpersonerna är kvicktänkta hinner de fly ner för trappan innan trollkungarna kommer åt dem. De får dock vara beredda att göra upp med dem när de kommer upp för trappan igen.



DEN SVARTA TRAPPAN

Efter att sarkofaglocket är bortflyttat och trollkungarna är besegrade kan rollpersonerna ge sig ner i mörkret. Trappan som finns under locket är 500 meter lång och befinner sig i totalt mörker. Bara längst bort kan man se en ljuspunkt som är utgången på andra sidan. Ungefär halvvägs nerför trappan passerar rollpersonerna ovetandes en dimgrind som för dem in i Ergeishall, en drömvärld där trollkarlen Ere är allsmäktig. Eftersom Ergeishall är en drömvärld blir även draumdisern Birnagga mäktigare. Hon blir faktiskt så mäktig att spegeln inte längre kan hålla henne fången. Mer om detta i kapitel 10 - Ergeishall.

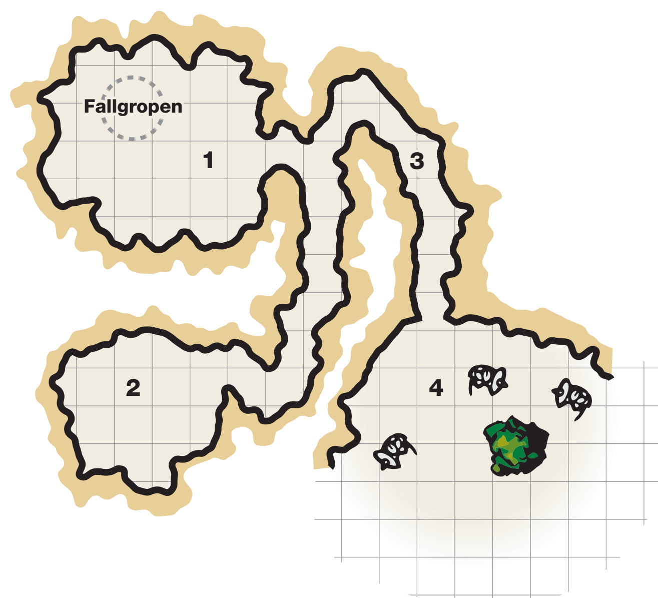
FRIVILLIGA PLATSER I GILDAMOR

1. Braskeltuppens revir
2. Massgraven
3. Trollsvans
4. Andeskuldens väktare
5. Skogsjätten
6. Trollstenarna

1. BRASKELTUPPENS REVIR

När rollpersonerna vandrar i skogen hör de plötsligt ett rop på hjälp som kommer från en plats cirka 20 meter framför dem. Sedan hörs ljudet av klingande svärd som dansar en dödens dans. Rusar rollpersonerna framåt upphör klingandet samtidigt som rollpersonerna kommer in i en glänta. Jorden är uppriven i gläntan och överallt ligger det grenar och lingonris. De rollpersoner som har färdigheterna Jakt och fiske eller Överlevnad får slå ett färdighetsslag. Lyckas slaget får den som lyckades en känsla av något är fel med gläntan. I mitten av gläntan finns något glänsande men det är svårt att se vad. De som går fram till det glänsande föremålet kommer att kliva rakt i en fälla. Marken ger vika och de olyckliga rasar ner i ett hål och landar djupt inne braskeltuppens håla.

Området som rollpersonerna har kommit in i är en del av en braskeltupps revir. Braskeltuppen är gammal och slug och den har hotat två vättar att förstena dem om de inte underkastar sig hans vilja. Vättarna är livrädda för braskeltuppen som de tror är en mäktig vitnervävare och de utför allt som tuppen ber om. Braskeltuppen är också girig som en drake och vill inget hellre än ligga på sin skatthög och mysa. För att utöka skatten har braskeltuppen tvingat vättarna att gräva en fallgrop i gläntan och med hjälp av besvärjelsen Ljud (Spökröst) lockar den oskyldiga offer i fällan. De klingande ljudet kommer från vättarna som slår sina vapen mot varandra.



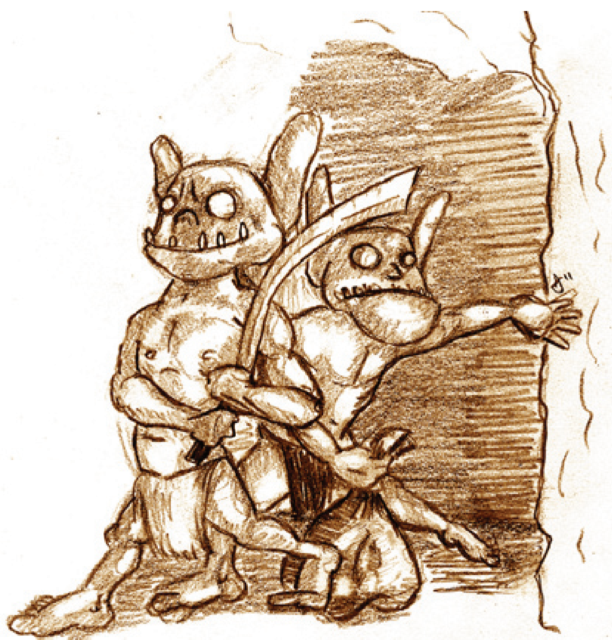
1. GROTTA

Det är i detta rum som rollpersonerna faller ner i. Fallet är cirka 5 meter och ger 1T10 i skada (endast mjuka rustningar skyddar). Väl nere i grottan kan rollpersonerna undersöka det glänsande föremålet som har fallit ner med dem. Det visar sig att föremålet bara är en välputsad metallbit som helt saknar värde. Efter några ögonblick i grottan kommer två vättar fram i den enda grottöppningen som syns. Den ena vätten bär på en säck medan den andra hotfullt håller upp ett krumsvärd. Vätten med svärdet säger på dålig röna att rollpersonerna skall överlämna alla sina skatter om de inte vill känna vitnervävarens vrede. I nästa stund hörs ett fasansfullt skratt eka i grottan (det är åter Braskeltuppen som försöker skrämma rollpersonerna med sina besvärjelser). Om rollpersonerna inte börjar fylla säcken med sina skatter drar sig vättarna undan och den med svärdet säger att nu får rollpersonerna skylla sig själva. I nästa ögonblick hoppar braskeltuppen fram och går till anfall.

SLP: Vättarna och Braskeltuppen, se sid. 160.

2. SKATTKAMMAREN

I denna grotta har braskeltuppen sin skatt. Den består av 4 guldmynt från Viranne, 32 silvermynt, 496 kopparmynt och blandade smycken till ett värde av 300 silvermynt. Förutom skatten finns det även två föremål i rummet, en mäktig tvåhandsslaga i brotbestben och en urna som innehåller ett rött pulver. Tvåhandsslagan ser ut som en vanlig slaga förutom att huvudet är tillverkat av brotbestben (den har följande värden SH 2, IM +5, 2 kg, BV 17, 1T10+4 ÖP 8-10, HV 96000). Urnan innehåller örten Braskelbrotja som ser ut som ett rött pulver och kan häva en förstening. Den som undersöker urnan kan se några inristade runor på den. Den som kan Läsa och skriva Vrok kan tyda runorna till Braskelbrotja vilket ungefär betyder Stenbrytare på nordvrok. I urnan finns det tillräckligt med pulver för en dos. Den som lyckas med ett färdighetsslag (Extraktkunskap) vet att pulver ofta går att dryga ut om det blandas ut med vätska och då helst en olja av något slag. Blandas pulvret med vätska drygas det ut till två doser. Varje dos kan häva en förstening. Braskelbrotjan behöver inte användas på braskelbrotjans offer utan kan användas med god framgång på exempelvis trollkungarna (se sid. 123).



3. GROTTGÅNG

En lång grottgång i vars ända ljus kan skymtas. Gången är dock lerig och hal och det lutar uppåt. Om någon gör något annat än försöker ta sig upp, exempelvis strider, måste denne lyckas med ett situationsslag (Smidighet) med svårighetsgraden 10. Ett misslyckande betyder att man har tappat fotfästet och glider till botten av gången och måste kämpa sig upp på nytt.

4. GLÄNTAN

I en stor glänta utanför braskeltuppens håla finns dennes tidigare offer. Sammanlagt rör dig som om 78 varelser som fallit offer för braskeltuppens blick. Statyerna har med stor möda släpats från hålan till gläntan av vättarna. Bland statyerna finns det skogstroll, gråtroll, vättar, människor, alfer, ulvar, skogsormar och en grip. Skulle rollpersonerna befria någon från försteningen med Braskelbrotjan kommer de att få en vän för livet. Exakt hur denna vänskap ter sig är upp till spelledaren att bestämma. Djur kommer givetvis bara att springa in i skogen som om ingenting hänt.

2. MASSGRAVEN

Det närmar sig skymningen när rollpersonerna kommer in i en liten sänka i skogen som är täckt av täta snår och några träd. I sänkan finns en hemsk stank och flugor och andra kryp surrar i luften. De av rollpersonerna som har varit i krig tidigare kan identifiera lukten som den av ruttnande lik.

Om rollpersonerna undersöker sänkan blir de varse en stor massgrav, max en vecka till tio dagar gammal. I graven ligger kropparna efter 22 män, kvinnor och barn. Om någon vill eller vågar göra en närmare undersökning kan man finna att kropparna har plundrats men att alla föremål med ostrosedssymboler har lämnats kvar. De döda verkar ha blivit dräpta under otäcka former. Flera är bakbundna och fått strupen avskuren. Andra har man huggt av huvud och händer på.

De döda är inte offer för några rövare utan har istället blivt dräpta av fanatiska nidendomstroende, troligast krigare från prästkungens här. De var på flykt österut mot Majnjord när de jagades in i Gildamor och dräptes. Det finns dock inga tecken på vem som har utfört detta hemska illdåd.

3. TROLLSVANS

Rollpersonerna har vandrat länge sedan de lämnade sitt morgonläger då en sällsam syn möter deras ögon. En bit längre fram efter stigen sitter en stor trolliknande varelse på knä med rumpan i luften vänd mot rollpersonerna. Varelsen är klädd i slitna lappade byxor av grovt ylletyg och ur ett hål i byxorna sticker en tjock svans ut. I änden av svansen glittrar tre silverringar.

Rollpersonerna har stött på Trollsvans, ett troll vars moder var ett kungstroll och fader var ett ovanligt slugt gråtroll. Just nu är han upptagen med att titta på fyra rävvalpar som ligger nära öppningen i sitt gryt. Rävgrytet är placerat under en stor gran och de nedersta grenarna täcker till en början Trollsvans huvud.

Trots sitt trolliska utseende är Trollsvans en ofarlig varelse, han är livrädd för att slåss och ber hellre om nåd än riskerar sitt skinn. Ser det riktigt illa ut kommer han att fly med sin lustiga springstil med höga knän.

Ensamheten har gjort att Trollsvans gärna pratar för sig själv. Han diskuterar allt från det ovanliga vädret, god mat han skulle vilja äta och blommor han råkat se under sina vandringar.

Trollsvans kommer inte att uppträda aggresivt eller farligt mot någon av rollpersonerna. Om dessa ändå väljer att anfalla Trollsvans kommer han efter första träffen att störta upp och tjutande av smärta fråga: *"Vaffö di illa Trollsvans gör?"*

Sedan försöker Trollsvans fly genom skogen. Detta bör trollet lyckas med relativt lätt då den kan ta väldiga kliv med sina långa ben och känner till skogen lika bra som baksidan av sin hand.

Väljer rollpersonerna istället för att fredligt närma sig Trollsvans kommer han förvånat att hoppa till och säga: *"Åhh huja mi så ni skräms."*

Därefter kommer Trollsvans att hyssja rollpersonerna och visa dem rävungarna. Synen av de små rävarna kan få den mest hårdnackade bärsärken att dra på smilbanden. Efter en stunds gullande med rävarna kommer Trollsvans att fråga vad rollpersonerna gör i skogen och om han får följa med dem. Följande platser i Gildamor känner Trollsvans till:

- Laxjan. Har sett flygande eldar över sjöa. Go lax finns det ocks.
- Vårdträdet. I träda bo snälle folk. De har mig bjudi på en roliga dryck.
- Pyramiden. En jättistor byggnad. Trollsvans tro att en jätti bo där. Har dock int jätti sett.

Trollsvans är ganska lätt att övertala att visa rollpersonerna till någon av platserna. Dock står det snart klart att det finns andra problem med trollet. För det första förflyttar sig Trollsvans på ett komiskt sätt, han skuttar en hel del och ibland får han för sig att göra jättelika hopp. För det andra så får Trollsvans ibland för sig att trädet som står lite längre fram är en smaskig hjort eller en läskig fiende. Han kryper därför fram längs marken med svansen i luften och hoppar på trädet och börja gnaga på det. Att Trollsvans har en väldigt livlig fantasi blir snabbt uppenbart, likaså att han är nyfiken och ofarlig.

Trollsvans stora styrka kan också komma rollpersonerna till godo. Han kan lätt flytta på träd och stenar. Med Trollsvans hjälp går byggandet av en fungerande lägerplats väldigt snabbt. Vindskydd, eldgropar, granrisbäddar och ved fixar Trollsvans i ett nafs.

SLP: Trollsvans, se sid. 160.

ÄLVEN (FH)

Vid slutet av dagen kommer rollpersonerna fram till den stora älven som delar Gildamor i två delar. I detta parti är älven forsande och för bred för att man ska kunna fälla ett träd över till andra sidan. Trollsvans erbjuder sig att bära rollpersonerna till andra sidan eftersom älven är djup. Går rollpersonerna med på att bäras blir de en och en torrskodda burna till andra sidan av trollet (låt dock gärna Trollsvans vingla till i mitten av älven). Väl över på andra sidan ruskar Trollsvans av sig vattnet likt en hund och rollpersonerna blir ändå blöta. Trollet fliner dumt över sitt misstag och bockar djupt.

Därefter ber Trollsvans att rollpersonerna ska börja slå upp lägret medan han fiskar middag. Trollet går åter ut i älven och sticker ner svansen i vattnet. Silverringarna lockar till sig fiskar och det dröjer inte länge innan Trollsvans kan hiva upp den första sprattlande fisken. Efter ungefär en timmes fiskande har rollpersonerna och Trollsvans mat för två dagar i form av nyfångad fisk.

När fisken steks över elden börjar Trollsvans att jojka, en sorglig och ensam stämning sprids i lägret. När sången är slut så frågar Trollsvans om rollpersonerna har någon historia att berätta och han kommer leva sig in i den.

4. ANDESKULDENS VÄKTARE

En vacker kväll, strax innan solen har försvunnit ner bakom horisonten, leder rollpersonerna färd genom skogen in en vacker lund. Ljudet av porlande vatten hörs och en svag vind för fram okända blomdofter. Blott ett tiotal meter från rollpersonerna är det plötsligt något som blänker till i kvällssolens sken. Invid ett stenparti är det något metalliskt som glänser i myllan. Från den position där rollpersonerna befinner sig kan de inte urskilja vad det är. För att stilla nyfikenheten måste rollpersonerna röra sig närmare.

I lunden ligger de två alfiska halvsystrarna Soila och Solina i dvala. Intill deras viloplats finns ett stenparti och bland de naturliga stenarna vakar fem dvärgar i obeliskform över dem. Under kriget mot Kappmästaren hamnade dvärgarna i ett hopplöst underläge när de blev anfallna av ett helt kompani av vilda krigare. Genom att vädja till skogens ande lyckades systrarna mot alla odds

att besegra horden av fiender och rädda dvärgarna. Dessa svor då att vaka över systrarna tills den dag då deras andeskuld var betald. Bojorn, som såg äran i deras löfte, välsignade dvärgarna och låter dem inte åldras så länge de befinner sig i stenform. Sedan den dagen har dvärgarna i obeliskform vakat över denna plats där systrarna sover. Inte förrän nu har de behövt vakna. Denna kväll vill ödet nämligen att rollpersonerna ska få syn på Siolas Miekka som glänser i ljuset från den snabbt sjunkande solen.

I samma stund som klingan vidrörs kommer dvärgarna att vakna upp ur sina stenhamnar (det tar en spelrunda för dem att återta sin normala form). På tharkba eller grov röna beordrar thulen bland dvärgarna att de lömska tjuvarna (rollpersonerna) ska sänka sina vapen och backa undan. Därefter kommer thulen att undersöka att rollpersonerna inte stört systrarnas sömn och när så inte är fallet befallar han dem att lämna platsen och låta dvärgarna återuppta sitt heliga värv. Thulen uppför sig precis som man kan förvänta sig av en dvärg som givet ett heligt löfte som är välsignat av Bojorn. Han är med andra ord redo att gå i döden för att hålla löftet.

SLP: Alferna (Soila & Solina) och Dvärgarna (Lukarov, Glolikk, Askirov, Glodalga & Tjebka), **se sid. 160.**

EN BEGÄRAN FRÅN SKOGENS ANDE

Efter att det första tumultet efter dvärgarnas uppvaknande har lagt sig känner alla i lunden hur en bris drar genom skogen. I brisen tycks en röst finnas men inga ord kan förstås. Istället förmedlas en känsla som varken behöver ord eller språk för att förstås.

Skogens ande vet om att den inte länge till kan skydda alfsystrarna under sin andeskuldssömn. Därför är anden villig att väcka dem tidigare men ett sådant förfarande kräver uppoffringar. Närmare bestämt en uppoffring som rollpersonerna måste göra. Om rollpersonerna är villiga att offra en del av sin livskraft kan systrarna väckas. Skogen ande poängterar att det är långt ifrån ofarligt och att valet måste ske av fri vilja. Alla rollpersoner måste gemensamt göra samma val.

Om rollpersonerna inte vill väcka alfsystrarna beordrar dvärgthulen att de skingrar sig från platsen. När de är utom synhåll återtar dvärgarna sin obeliskform och fortsätter att vaka över de sovande systrarna.

Om rollpersonerna väljer att försöka väcka systrarna måste var och en slå ett situationsslag (Fysik) med svårighetsgraden 8. Den som lyckas med slaget tar 1T10 skada på den totala kroppspoängen. Den som misslyckas med slaget tar samma skada och åldras dessutom 1T5 år när livskraften sugs ut ur rollpersonen. Efter en lång stund vaknar alfsystrarna sömndrucket till liv. De reser sig när skogens ande lyfter sin skyddande hand från dem. Andeskulden är nu betald.

Alfsystrarna kan visa rollpersonerna till följande ställen i Gildamor:

- Laxjan. Älvor brukar ha en boplats vid sjön.
- Pyramiden. Var en gång i tiden en av alfernas mest vördnade byggnader. Den användes för att observera stjärnorna och himlavalvet. Ingen människa finns där begraven men däremot många alfer.

Efter uppoffringen känner sig rollpersonerna utmärglade och svaga (exceptionella karaktärsdraget Styrka sjunker ett steg och Fysik sjunker två steg. Dessutom känner de sig alltid hungriga tills karaktärsdragen har återställts.

Varje morgon rollpersonerna har fått sova minst 8 timmar i sträck och kunnat äta en dubbel matranson (dagen innan) återställs valfritt exceptionellt karaktärdrag ett steg. Vid normalt födointag, vildmarksliv, strider med mera är återhämtningen ett steg per vecka.



Förutom att visa vägen till Laxjan eller pyramiden kan alfsystrarna och dvärgarna av tacksamhet skänka ytterligare gåvor till rollpersonerna. Solina kan använda sig av sin förmåga Jojkare medan dvärgthulen vars namn är Lukarov kan använda sig av Historiens runa eller Smedens runa.

När rollpersonernas förehavanden med alfsystrarna och dvärgarna är över vandrar de alla norrut tillsammans. Soila och Solina villl återvända till Svartlidens skogar medan dvärgarna vill hem till Tvologoya.

5. SKOGSJÄTTEN

Ett hiskeligt skyfall får rollpersonerna att hastigt söka skydd i vad som först ser ut att vara en stor grotta. Försiktigt rör de sig inåt, vaksamma för troll och björnar. Plötsligt ger en del av marken vika och innan rollpersonerna hinner reagera åker de kana ner i mörkret. Med en tung duns tar färden stopp, rollpersonerna är omskakade men oskadda. Ur mörkret hör de dock en djup röst som tilltalar dem.

"Vilka är ni som objudna stiger in i mina salar? Inte för att jag har något mot lite sällskap nu när jag ändå snart är död. Kom närmare och berätta hur min skog mår så ska jag inte göra er illa. Rotvarde var namnet, vad heter ni då?"

När rollpersonerna träffar Rotvarde, som är en väldig skogsjätte, ligger han i sin grotta och suckar ljudligt. Rotvarde har infekterats av svartmossa och håller sakta på att svälta ihjäl. Han vet inte vad som drabbat honom eller hur man blir av med det. Det enda han vet är att svartmossan sprider sig till allt han berör. När rollpersonerna oväntat kommer på besök tänds ett sista hopp i jättens hjärta.

Om rollpersonerna lovar att hjälpa Rotvarde lovar han i sin tur att bära dem till valfri plats i Gildamor eller ut ur skogen om det är deras önskan. Under det första samtalet hör rollpersonerna hur jättens mage kurrar och även ett barn kan se att Rotvarde är utsvulten. Om rollpersonerna undrar så är Rotvarde väldigt hungrig och han skulle inte tacka nej till till ett par läckra skogssvin om det erbjöds.

ROTVARDE

Jätten Rorvarde är 158 år och har i hela sitt liv levt i skogen Gildamor där han tagit hand om naturen. Han känner till alla platser i skogen även om denna kunskap inte kommer att komma rollpersonerna till nytta. På senare tid har jätten börjat bli trött på att leva ensam och har därför beslutat att om han någonsin blir frisk så ska han ta sig en fru och sätta några barn till världen.

Sedan Rotvarde drabbades av svartmossan har han inte vågat sätta sin fot utanför grottan. Han är nämligen livrädd att smitta sin älskade skog med den "pest" han drabbats av. Rotvarde skulle hellre dö i ensamhet än att låta någon oskyldig drabbas av den hemska mossan. Ingen ska behöva lida som han har lidit resonerar jätten.

SLP: Rotvarde, se sid. 160.

GROTTSALEN

Rotvardes grotta är hög nog att rymma tio vuxna män på höjden men med jätten stående i mitten ser den inte ut att vara större än ett mittländskt långhus. Grottan ger en bisarr hemtrevlig känsla då jätten har snickrat ihop bord, pallar och andra husgeråd av trä. I ett hörn av grottan kan man även finna ett par meterhöga träfigurer med uppenbart kvinnliga drag. Dessa figurer är grovhuggna och långt ifrån klara. Intill figurerna ligger jättens verktyg som ser ut att vara stulna från sågverk, skeppsvarv eller annat ställe med stora träbearbetningsverktyg. I ett annat hörn kan skelettdelar från skogssvin, älg och björn hittas och dessa djur har haft det tveksamma nöjet att bli uppätna av jätten.



SVARTMOSSAN

Om någon av rollpersonerna lyckas med ett färdighetsslag (Läkekonst) eller ett svårt (-2) färdighetsslag (Växt- och djurliv, fördjupningen Botanik är ett krav) kan denne diagnosera att Rotvalde drabbats av svartmossa. Denne person vet också att det enda sättet att få bort svartmossan är att bränna bort den. Svartmossan är en lömsk parasit som till utseendet liknar vanlig grå-grön mossa. Rör man vid mossan utsöndrar den tusentals sporer som snabbt sprider sig och får fäste i allt levande. Om någon av rollpersonerna kommer i direkt kontakt med mossan färgas kroppsdelen svart och följande händer:

ᛞ SR 1-10:
Offret drabbas av hemsk klåda. Varje kroppsdel som kommit i kontakt med mossan måste klädas av och renas med eld vilket ger 1T3 i skada per kroppsdel.

SR 11-15:
Svartmossan slår rot i offret och växer snabbt ut över hela kroppsdelen. Varje spelrunda (under 5 spelrundor) tar offret 1 i skada när mossan angriper offret. Att bränna bort mossan ger nu 1T6 i skada per kroppsdel.

SR 16+:
Svartmossan sprider sig nu till intilliggande kroppsdelar enligt ovanstående mönster tills hela kroppen är övertäckt.

När offret har förlorat hälften av sin totala kroppspoäng drabbas denne av Svartfeber och blir av detta mycket aggresiv. Offret måste lyckas med ett situationsslag (Psyke) med svårighetsgraden 10 för att inte drabbas av bärsärkagång och attackera allt och alla i sin närhet. Om fler än hälften av kroppsdelarna täcks av mossa ger varje extra täckt kroppsdel -1 på detta slag. Efter 1T6 timmar måste slaget slås på nytt. Detta pågår till offret har dött eller blivit av med mossan.

Alla kläder och icke metalliska rustningar som varit i kontakt med svartmossan måste brännas då de är fulla av sporer. Svartmossan växer däremot bara så länge den har tillgång till levande hud och vävnad att parasitera på.

RENANDET AV ROTVARDE

Redan när rollpersonerna träffar Rotvarde är han svårt medtagen och har endast ett fåtal kroppspoäng kvar. Skadan från svartmossan kan inte läkas förrän den har bränts bort och dessutom måste hela kroppen brännas samtidigt annars får sporerna fäste igen. Varje kroppsdel (5 totalt) som bränns tillfogas 1T10 i skada.

Om någon på övernaturlig väg håller elden i schack (en alf med förmågan Eldfödd eller en vitnervävare med besvärjelsen Eld (kontrollera eld) eller Värme (eldskydd) tar jätten endast 1T5 i skada per kroppsdel. Det krävs ett slag per kroppsdel (totalt fem) men det är inget krav att kontrollera elden på alla områden.

En stormikjalt med förmågan Rena sår (nivå III) kan bränna bort mossan med den helande kraften. När minst 35 kroppspoäng har återställts är mossan bortbränd och Rotvarde är förfärligt ärrad men vid liv.

EFTERSPEL

Efter att Rotvarde blivit av med svartmossan kommer han av utmattning att sova i två hela dygn innan han åter vaknar. Omedelbart börjar han packa sina saker för att leta upp en fru att bilda familj med. Sitt löfte till rollpersonerna har han glömt bort och ställer de sig i vägen för jätten kommer han med lätthet att vifta undan dem. Med stora steg beger sig jätten djupt in i Gildamor och rollpersonerna har inte en chans att hinna med den undflyende jätten.

6. TROLLSTENARNA

Runt omkring i Trudvang finns det spår efterlämnade av en sedan länge försvunnen högt stående trollkultur. De mest kända spåren finns i Junghart där man har funnit stenrösen, obelisker och urnor som trollen lämnat efter sig. Även i Gildamor som är en halv värld ifrån Junghart finns det spår efterlämnade. Skogens invånare kallar dem för trollstenar och det är helt vanliga klippblock, oftast en manslängd hög, som är dekorerade med mönster och avbilder. Dessa bilder har en väldigt speciell stil och motivet är nästan alltid olika troll. Ingen vet varför trollstenarna tillverkades men man vet att de går ända tillbaka till trollkungarna som en gång härskade i skogen. I utkanterna av Gildamor kan man stöta på en trollsten ungefär en gång om dagen. Vandrar man omkring i mitten av skogen kan se en varje timme då de verkar vara koncentrerade till området kring sjön. På vissa platser finns det flera trollstenar stående bredvid varandra.

En dag när rollpersonerna vandrar genom skogen kommer de fram till en trollsten. På trollstenen sitter ett skogstroll som håller i en yxa. Skogstrollet har blivit beordrad av de "smarta" trollen att vakta trollstenen. Den vet inte varför men den är fast besluten att utföra sin uppgift. Kommer rollpersonerna för nära trollstenen höjer skogstrollet sin yxa hotfullt och skriker på sitt bräkande språk att de ska ge sig av. Drar inte rollpersonerna sig omedelbart tillbaka går skogstrollet ylande till anfall och strider tills han dör (han är trots allt ett skogstroll).

Om någon av rollpersonerna kan tala bastjumal kan skogstrollet som kallar sig Fjork berätta att ingen utom han själv och de smarta trollen får komma närmare än tio steg från trollstenen. Han vet egentligen inte vilka de smarta trollen är och varför de har beordrat honom att vakta stenen men han är övertygad om att en stor olycka kommer att drabba honom om han misslyckades med sin uppgift. Därför utför han den med stor nit och uppmärksamhet.

För spelledarens vetskap är de smarta trollen som Fjork talar om fjoltrollen som lever i Gildamor. Varför de beordrat Fjork att vakta just denna trollsten är en av fjoltrollen så väl bevarad hemligt att inte ens äventyrskonstruktörerna har fått veta sanningen.

SLP: Fjork, se sid. 160.



10. ERGEISHALL

Rollpersonernas besök i Ergeishall är äventyrets absoluta höjdpunkt. Det är här de hittar lergöken och ställs mot den farligaste fienden av dem alla. Ergeishall är en ny, om än liten, värld att upptäcka. Full av överraskningar och tuffa beslut. Bara de listiga kommer att överleva Ergeishall och återvända till Trudvang för att berätta vad han eller hon varit med om.

ERE OCH TROLLKUNGARNA

Trollkarlen Ere var kanske den mäktigaste människan som vandrat på Trudvangs fagra ängar och djupa skogar. Var han än vandrade spred han sin godhet omkring sig och han drog sig inte för att bekämpa ondskan. Är man som Ere får man förr eller senare mäktiga fiender. I Eres fall var det trollkungarna Hramgryte och Gyldhungr. De båda trollen såg Ere som den största faran mot det rike som de byggt upp. Därför beslutade de sig för att göra sig av med den förtretliga trollkarlen.

De båda trollkungarna skickade därför falska emissarier som berättade för Ere att de funnit en krypta där serguronterna en gång i tiden hållit rådslag och lämnat flera väggar med mystiska inristningar som talade om misturalferna och Whotes legendariska spjut. Givetvis kunde Ere inte låta detta tillfälle glida honom mellan fingrarna så han begav sig genast mot platsen där kryptans sades finnas. Dock anade Ere oråd så han vävde sig en skyddsruna av finaste vitner.

När Ere kom till stencirkeln med runstenarna aktiverade trollkungarna de uråldiga vitnerna som fanns på platsen. Ere han dock aktivera sina skyddsruna och de mäktiga vitnerkrafterna kolliderade med varandra. Ere fick valet att bli fängslad i stencirkeln eller för evigt leva i exil borta från Trudvang. Ere valde att leva i frihet och begav sig till Ergeishall, en egen värld som han nyligen hade skapat genom sina drömmar. Trollkungarna fick dock inget val. De blev för evigt Eres slavar och trollkarlen beordrade dem, innan han lämnade Trudvang, att för evigt vakta stencirkeln och den grav som skulle resas i mitten till hans minne.

Ere levde vidare i många århundraden i Ergeishall. Han var för det mesta lycklig men till slut tröttnade även han på den värld han skapat. Eftersom han inte kunde lämna Ergeishall och inte kunde dö i den värld där han var gud beslöt han sig helt enkelt för att sova. Ere lade sig ner och försjönk in i nya drömmar. Ere har när rollpersonerna kommer till Ergeishall sovit i över 500 år och bara en sak kan få honom att vakna...

ERGEISHALL

Hela Ergeishall är en drömvärld. Uppbyggd av trollkarlen Eres minnen och drömmar. Skulle Ere dö kommer Ergeishall upphöra att existera. När Ere skapade denna värld kopierade han den godaste platsen i hela Trugvang som han kände till, nämligen alfriket Sekkumajlo. Hela Ergeishall består av en kopia av Sekkumajlo och ungefär 3 kilometer skog runt omkring själva staden. Man kan se stora bergkedjor bortom dessa 3 kilometer men man kan aldrig nå dem. Går man i rak linje mot bergen kommer man på något förunderligt sätt förvrida sig 180° grader och helt plötsligt vandra tillbaka mot Sekkumajlo.

FLORA

Skogen i Ergeishall påminner om en urtida version av Gildamor. Här växer gran och tall, järnek och lönn, blåbär, hjortron och hallon, blåklockor, gaveblom och argmurklor. Förutom dessa växter finna även en del som rollpersonerna inte känner till. Kanske är det plantor som en gång funnits men som dött ut eller så är det rena påhitt av trollkarlens sinne. Vem vet sanningen?

- Sananaväxt. En meterhög växt med långa gröna blad som liknar en gigantisk blomma. I mitten av växten växer en frukt stor som ett skogstrollshuvud som har vassa taggar. Avlägsnar man skalet och taggarna finner man ett gult och otroligt sött fruktkött som är mycket gott.
- Gigantisk röd flugsvamp. På mörka eller fuktiga platser i skogen växer något som liknar röd flugsvamp. Den enda skillnaden är att denna svamp har ett tak som nästan är en meter i diameter. Till skillnad från sin "riktiga" kusin är denna svamp inte giftig och går bra att äta rå om man är hungrig.
- Sinninenträd. Ett träd som liknar en vanlig ek. Nävret är dock brunfärgat och bladen är blåa. Trädets sav har läkande egenskaper. En dos läker 1T3 kroppspoäng.

FAUNA

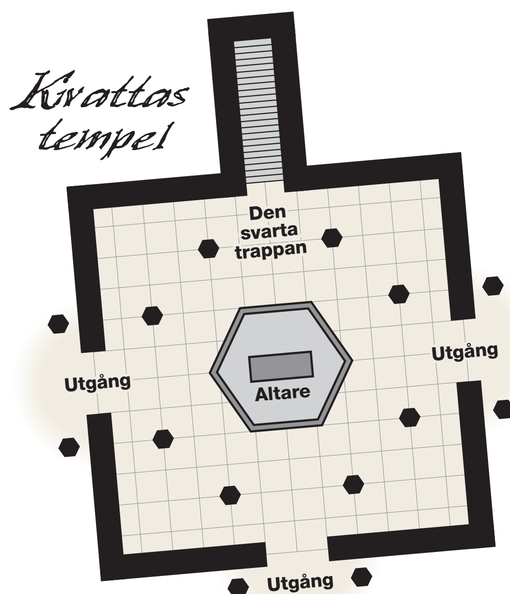
I skogen lever det djur som hjortar, ekorrar, korpar, björnar, rävar, älgar och många andra. Liksom växterna finns det även djur som är helt unika för skogen.

- Pitkäkaula. Gigantiska varelser och vänliga växtätare. Kroppen liknar en mastomants men är betydligt större. Halsen är minst 10 meter lång så de kan äta från de översta grenarna i de högsta trädtopparna.

- Tyhmäkoira. Små björnlika varelser. De fyra lemmarna är dock betydligt längre än en björns och de rör sig på ett spindelliknande sätt. I mörker lyser deras ögon. De är livrädda för eld.
- Hiirä. En fot höga varelser med gyllene hud. De saknar helt behåring och pratar med ett klickande ljud. Är nyfikna på allt nytt. Minne som en guldfisk. Totalt orädda. Tusentals av dem lever i skogen.
- Ylpeäkettu. En ormliknande varelse som har vingar. De flyger ofta i formation med varandra. Deras huvudföda är fisk som de anfaller i floder och sjöar genom att dyka ner i vattnet.

KIVATTAS TEMPEL

Den svarta trappan under sarkofagen på trollkarlen Eres gravplats slutar i en öppning i ett tempel helgat åt Kivatta, alfernas vårgudinna. När rollpersonerna kommer in i templet har de lämnat Trudvang bakom sig och helt klivit in i drömvärlden Ergeishall. I templet är luften ljuvlig för det fläktar friskt från de tre utgångarna som samtliga saknar dörr. I mitten av rummet finns ett altare där någon har offrat blommor, en säck med korn och en amfora med vitt vin.



BIRNAGGAS FLYKT

I en drömvärld som Ergeishall är en draumdiser ett mycket mäktigt väsen. Så fort rollpersonerna kommer in i Kivattas tempel med Birnaggaspegeln kommer Birnagga att återfå stora delar av sin krafter. Hon blir snabbt så mäktig att spegeln inte kan hålla henne fångslad. Rollpersonerna ser hur spegeln börjar suga i sig strimmor av energi från omgivning. Detta sker i allt snabbare takt och spegeln blir glödande röd. Helt plötsligt exploderar spegeln i ett främmande ljus av okända färger. När ögonen åter vant sig är spegeln borta. Istället står Birnagga i sin marform framför rollpersonerna. Hon skrattar onskefullt och säger:

"Fri, äntligen fri efter alla dessa år. Frukta min krafter, skaka av skräck för min vrede. Ni äventyrare, kom ihåg ert löfte till mig. Eres bärnstensmedaljong är min."

Därefter hoppar Birnagga över rollpersonerna med ett jättelikt hopp och hon lämnar Kivattas tempel genom en av utgångarna. Följer någon efter kan denne bara se hur draumdisern försvinner in i skogen i en hiskelig fart. Det finns ingen chans för rollpersonerna att hänga med i Birnaggas tempo.

VANDRINGEN TILL ALFSTADEN

Kivattas tempel ligger ungefär 2 kilometer österut från Sekkumajlo. För att nå staden måste rollpersonerna vandra genom den lummiga skogen. Det finns ingen egentlig väg att följa men vegetation verkar vara planterad på ett sätt som gör det lätt att färdas mellan träden. Med jämna mellanrum passerar rollpersonerna ett mindre fält eller en glänta som varierar landskapet.

Under vandringen till Sekkumajlo bör rollpersonerna hinna stifta bekantskap med en del av den unika floran och faunan som finns i Ergeishall. Låt de få njuta av det vackra vädret och låt de känna lugnet före stormen.

SEKKUMAJLO

Alfstaden Sekkumajlo liknar ingenting som rollpersonerna sett tidigare. Byggnaderna står fortfarande men har börjat förfalla och är helt svarta till färgen. Staden saknar allt det ljus och lyster som alfstäder brukar ha och när man går längs gatorna infinner sig en känsla av att här är något fel, fruktansvärt fel. Trots detta är byggnaderna häpnadsväckande att skåda. De flesta har mellan tre och fem våningar och vissa har spiror som är mycket högre än så. Den mäktigaste byggnaden är dock kopian på alfpyramiden som rollpersonerna troligast redan har sett i Gildamor. Denna är helt lik sitt original i Trudvang förutom att den är svart till färgen.

I en stad av denna storlek borde det bo tusentals alfer men rollpersonerna kan på sin höjd träffa på ett hundratal. Samtliga rör sig långsamt och tyckts vara helt frånvarande. De flesta svarar inte ens på tilltal och de som gör det svarar korthugget och otrevligt. Alferna uppför sig mycket konstigt och verkar inte bry sig om någonting. Skulle rollpersonerna dräpa någon av alferna kommer de övriga att agera som om ingenting hänt. Ingenting som rollpersonerna gör kan få alferna att lämna detta apatiska tillstånd.

Sekkumajlos besynnerlighet beror helt på trollkarlen Ere. Sedan han lade sig ner för att sova har hans tankar varit på sparlåga. Detta har gjort att allt han drömt fram i Ergeishall också går på sparlåga. Skulle Ere vakna skulle även alferna i staden vakna till liv och bli som vanliga alfer med ambitioner, önskningar och känslor. De skulle även känna empati och smärta och om det behövdes skulle de strida för sina liv. Eres sparlåga är också anled-

ningen till att det finns så få alfer. Trollkarlen har helt enkelt glömt bort dem och därför finns de inte. De kan dock komma tillbaka på ett ögonblick om Ere önskar det eftersom alla alfer är skapade ur hans sinne.

När rollpersonerna närmar sig Sekkumjlo slår vädret om. Där himlen nyss var blå och molnfri uppstår mörka moln och när rollpersonerna träder in i staden börjar det regna och åska.

1. STATYN ÖVER TRUDGELMER

I mitten av Sekkumajlo finns ett stort torg som hela staden är uppbyggd kring. I mitten av torget finns en 10 meter hög staty av marmor föreställande serguronten Trudgelmer, Eres gamle vän och den som överlämnade lergöken till trollkarlen. Kring statyns fötter finns det alltid nyplockade blommor som har lagts där för att hedra den gamle serguronten minne.

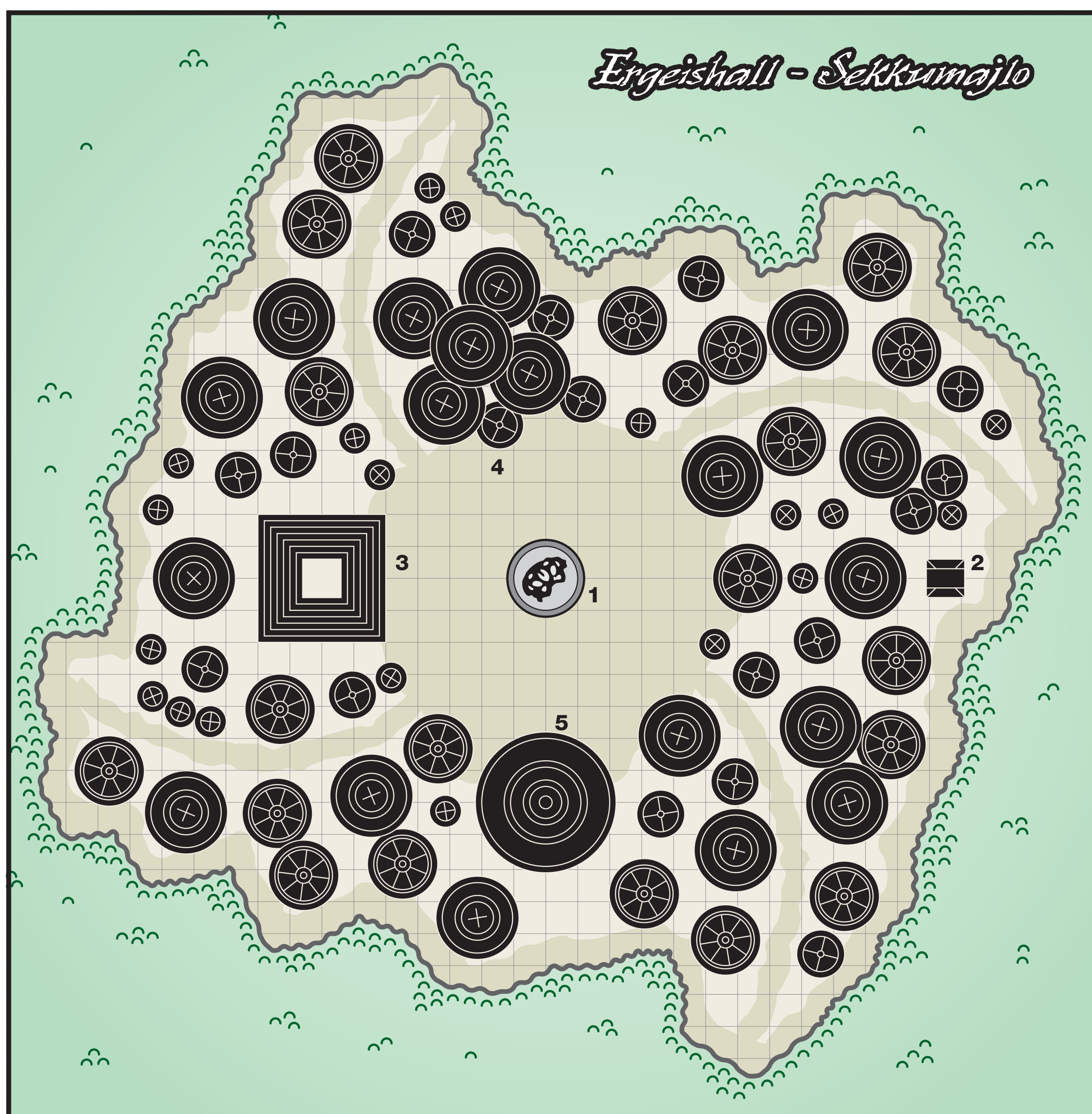
2. FÖRMAKET

Liksom pyramiden i Gildamor så har pyramiden i Sekkumajlo sin ingång i en byggnad långt från själva pyramiden. Detta förmak är en mindre byggnad i sten som liknar en pyramid som kluvits mitt i tu. Bakom en dörr som är olåst finns en trappa som leder ner till en underjordisk tunnel som i sin tur leder till pyramiden.

3. PYRAMIDEN

Pyramiden i Sekkumajlo är exakt likadan som den i Gildamor förutom att det inte finns någon skjuld eller snäcka i den. Dammen med alfsilvret finns dock kvar men dess magiska krafter går inte att använda eftersom det aldrig blir natt i Ergeishall.

Rollpersonerna kanske tror att Ere finns begraven bland alferna i den branta trappan mörka nischer. Så är inte fallet men låt dem gärna frustrerat söka.



4. SOMMARPALATSET

Härskarna av Sekkumajlo levde alltid i det vackra sommarpalatset som sades vara ett av Trudvangs nio underverk. Namnet är nu föga passande på palatset då dess ytterväggar är svarta och ser mer ut som ett palats som hör hemma i någon svart avgrund än i en alfstad. Inuti palatset finns det hundratals konstföremål, det ena vackrare och mer häpnadsväckande än det andra. Här finns statyer, tavlor, vävnader, statusföremål och mycket annat som skulle vara värt en mindre förmögenhet i Trudvang. Dock kan dessa föremål inte lämna Ergeishall. De är alla uttänkta av Ere och försöker någon att ta med ett av föremålen ut ur drömvärlden så kommer det helt enkelt att försvinna.

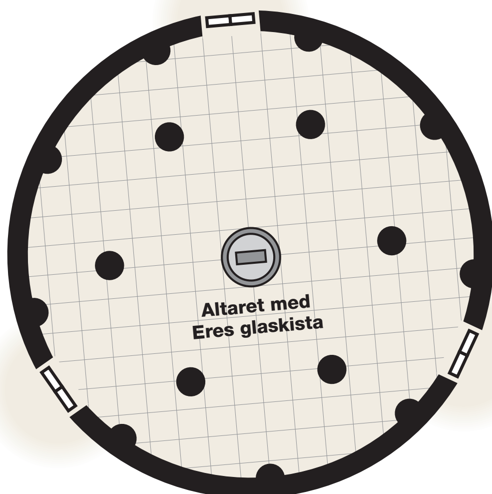
5. MAUSOLEUMET

Vid torget står det mausoleum som Ere vilar i. Trollkarlen är inte död men han har i över 500 år varit försjunken i en djup komaliknande sömn. Själva mausoleumet är en rund byggnad med en enda gigantisk sal. Över hela salen spänner en kupol som på dess högsta punkt är 30 meter från marken. Alla väggar, pelare och alkover är klädda med dekorativa mosaikplattor som reflekterar ljuset från fönstrena på ett nästan övernaturligt sätt.

I mitten av mausoleumet finns ett altare av sten. På altaret finns en kistliknande konstruktion av genomskinligt glas. Inne i glaskistan vilar Ere med sina käraste föremål. Glaskistan går inte att krossa men locket är enkelt att lyfta av om man är två eller fler personer. Följande föremål finns tillsammans med Ere.

- Trudgelmers blå lergök. Den av rollpersonerna så länge eftersökta lergöken finns begraven med Ere. Läs mer om dess utseende och krafter på sidan 5.
- Eres bärnstensmedaljong. Ett gammalt vackert smycke av bärnsten med en vit fjäder i mitten. Medaljongens krafter är okända men med den kan Birnagga lämna Ergeishall och återvända till Trudvang för att sprida sin ondska. Det är också denna medaljong som yggväktarna vill komma åt.
- Trollstaven Hrothe. En knotig stav av gyllenbrunt alfarkaträ. Namnet Hrothe är inristat i staven med eikans bokstäver. Staven innehåller 50 vitnerpoäng som en vitnervävare kan använda sig av istället för sin egen. Vitnerpoängen återvänder till staven med 1 poäng per dygn.
- Benpipan Gastgeis. En vackert snidad tobakspipa av järnek. Den som röker ur pipan kan under en timme se alla osaliga och osynliga andar som vandrar på Trudvangs yta. Pipan gör inte att man kan kommunicera med dessa andar men den gör så att man kan spionera på dem och se vad de har för sig.





BIRNAGGAS ÅTERKOMST

När rollpersonerna har öppnat Eres glaskista och lagt beslag på de föremål som finns i den gör Birnagga sin återkomst. Hon kliver in i mausoleumet och svävar majestetiskt fram till rollpersonerna för att kräva vad som är hennes.

"Ge mig bärnstensmedaljongen. Kom ihåg att ni lovade den till mig".

Om rollpersonerna ger Birnagga bärnstensmedaljongen skrattar hon ondskefullt och sätter den runt sin nacke.

Därefter öppnar hon en dimgrind och återvänder till Trudvang för att där härja fritt. Äventyret fortsätter omedelbart med händelserna under rubriken Ergeishall rämnar (se nedan).

Vägrar rollpersonerna att överlämna madaljongen fylls Birnagga av en fruktansvärd vrede och går till anfall mot den som håller i medaljongen. Birnagga är villig att strida till döden för att komma åt medaljongen och är en mycket farlig fiende för rollpersonerna att bekämpa. Om kampen går dåligt för rollpersonerna kan en av dem höra en lugnande röst inom sig som säger:

"Blås i lergöken".

Blåser någon av rollpersonerna i lergöken vaknar Ere från sin djupa sömn och går till anfall mot Birnagga. De båda fiender låser varandra i ett brottningsgrepp och rullar runt på marken. Båda försöker få kontroll över den andre. Instinktivt inser rollpersonerna att detta är en kamp som de inte ska ge sig in. Ere får plötsligt in ett strypgrepp och ropar till rollpersonerna:

"Fly era dårar. Jag vet inte hur länge till jag kan hålla denna draumdiser tillbaka. Lova mig att ni förstör bärnstensmedaljongen när ni åter är i Gildamor. Då kommer denna värld att rämna samman och Birnaggas ondska kan då inte sprida sig till Trudvang. Fly era dårar".

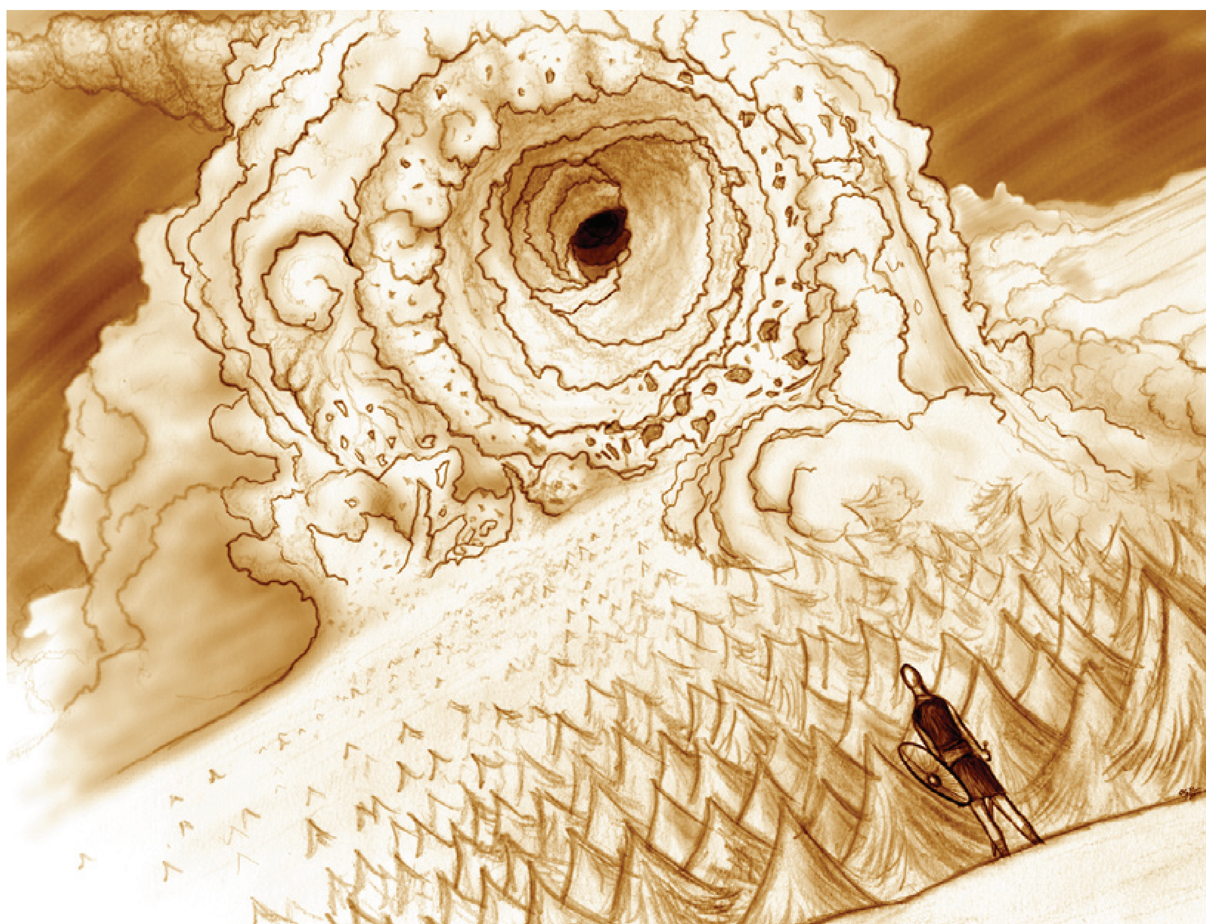
Om rollpersonerna inte omedelbart börjar röra sig mot Kivattas tempel får de skåda hur Birnagga tar sig loss ur Eres grepp och dräper honom. Därefter går hon med förnyad styrka till anfall mot rollpersonerna. Det är segra eller dö som gäller.

SLP: Birnagga, se sid. 160.

ERGEISHALL RÄMNAR (FH)

Efter händelserna i Eres mausoleum, om spelledaren finner det lämpligt, börjar Ergeishall att rämna. En gigantisk virvelvortex materialiserar sig ovanför rollpersonerna och börjar suga in all den materia som Ergeishall består av. Först sugs lösa föremål upp men därefter börjar träd, byggnader och stora stenbumlingar att följa efter. Om rollpersonerna inte inser att det är hög tid att lämna Ergeishall kommer även de att sugas in och förflyttas till en värld där varken tid eller rum existerar. Äventyret är då över för rollpersonerna.

Rollpersonerna bör om de springer utan problem hinna ta sig tillbaka till Kivattas tempel innan hela Ergeishall rasar samman. I templet kan de lämna Ergeishall genom att springa upp för den svarta trappan. Spelledaren kan dock låta lösa föremål komma flygande mot rollpersonerna och låta träd som välts omkull ligga i vägen för att gör flykten lite mer spännande. Om Birnagga fortfarande lever kan hon också nosa rollpersonerna i nacken.



11. EPILOG

Efter händelserna i Ergeishall närmar sig detta äventyr sitt slut. Dock återstår det en uppgift för rollpersonerna. De måste ta sig hela vägen tillbaka till dvärgriket Okrug. Några överraskningar återstår dock innan de kan lämna över lergöken till thuunen Onegin.

YGGVÄKTARNAS FÄLLA (FH)

Belägingen av Hriesij slog hårt mot yggväktarna. Bara en handfull överlevde prästkungens härjningar och de som är kvar är nu ännu mer övertygade om att det nidendomska gisslet ska ut ur Runvjiik. Bagon Bensamle har fört Reithwyr i säkerhet och de befinner sig på en avlägsen gård i Bohain. Tuwva, Brythung och Brunwald har begett sig till Gildamor och slutit sig samman med fem av frihetskämparna från Morgus spjut. Dessa frihetskämpar har rekryterats till yggväktarnas sak och lyder nu under Tuwva och har lämnat Guldmar Spjotvinges ledarskap.

Dessa åtta personer är fast övertygade om att de måste komma över Eres bärnstensmedaljong. Efter den senaste tidens händelser litar de dock inte på att rollpersonerna ska hålla sitt löfte så därför beslutar de sig för att leta upp dem.

Några dagar efter att rollpersonerna lämnat Ergeishall kommer de in i en glänta. Samtliga känner omedelbart att något är fel och i nästa sekund lösgör sig åtta vildmarksklädda personer ur skuggorna. De har dragna vapen och omringar rollpersonerna.

När detta är gjort kliver Tuwva fram och begär att få Eres bärnstensmedaljong. Får hon den tackar hon rollpersonerna för att de hittade den och lika snabbt som yggväktarna dök upp försvinner de in i skogen. Får yggväktarna inte medaljongen frivilligt går de till anfall. Försöker rollpersonerna förklara att de inte har medaljongen är Tuwva mycket misstänksam. Hon kräver att få leta igenom rollpersonernas utrustning så att hon kan bekräfta att det är sant. Om så är fallet skriker Tuwva ut sin frustration och därefter lämnar yggväktarna rollpersonerna utan ett ord. De får utkämpa kampen mot nidendomen med traditionella vapen istället för med forntida artefakter.

FJOLTROLLETS GÅVA

Innan rollpersonerna hinner lämna Gildamor har de ett möte kvar med en av skogens invånare. Utan att de har vetat om det har rollpersonerna varit iakttagna hela tiden de befunnit sig i skogen. Ett fjoltroll har nyfiket följt deras mödor och eftersom trollet har sett att ett stort uppoffrande kommer att krävas av rollpersonerna i framtiden har den bestämt sig för att ge rollpersonerna en gåva. Mötet med fjoltrollet sker vid en trolsk liten tjärn där trollet sitter lutat mot ett träd och metar. Precis när rollpersonerna kommer fram till trollet får det napp och häpet drar den upp en fin abborre. Fjoltrollet håller upp fisken och frågar rollpersonerna om de är hungriga. Fjoltrollet berättar därefter att det har iakttagit rollpersonerna under lång tid och vill ge dem en gåva som kan hjälpa dem. Fjoltrollet ber att få låna lergöken och om han får den spelar han Stjärnornas kväde på den. Genast uppenbarar sig en dimgrind framför rollpersonerna och trollet berättar att den leder till Okrug. Därefter ger fjoltrollet tillbaka lergöken och försvinner in i skogen. Om rollpersonerna inte lånar ut lergöken eller inte vill använda sig av dimgrinden måste de till fots vandra tillbaka till Okrug. Om någon vill försöka lära sig Stjärnornas kväde skrattar fjoltrollet högt och säger att han inte har tid att lära ut visan. En rollperson med musiköra kan försöka komma ihåg visan ur minnet. Denne måste lyckas med väldigt svårt (-5) färdighetsslag (Underhållning) och ha någon sorts musikfördjupning för att kunna komma ihåg låten på gehör. Om slaget lyckas har rollpersonen lärt sig Stjärnornas kväde.

TILLBAKA I OKRUG

Väl tillbaka i Okrug blir rollpersonerna väl mottagna. Thuunen Onegin berättar att så gott som all ondska i Fradkov är besegrad och att Svastikov har upprättat ett tillfälligt styre och fått igång de äldsta ugnarna. När rollpersonerna tar fram lergöken för Onegin tar han försiktigt emot den. En tår av stolthet kan synas i thuunen ena öga. Det märks att han är oerhört glad över att det stulna föremålet åter är i brödernas ägo, det är i alla fall vad rollpersonerna tror.

Som vanligt blir det fest i Okrugs stora tronsal när tappra äventyrare återvänder efter lyckat uppdrag. Tunnelsvinskött, dvärgöl och svampar serveras i stora mängder och många tal hålls över den storhetsperiod som dvärgriket nu verkar kliva in i.

Vid slutet av festen tar Onegin fram lergöken och alla tittar hänfört på dess skönhet. Onegin förklarar att lergöken för all framtid ska förvaras i hans skattkammare där den hör hemma. Därefter vandrar alla i en stor procession till skattkammarna och Onegin ser till att lergöken låses in bakom rikets tjockaste dörr. Ett stort jubel bryter ut när Onegin håller upp valvets nyckel.



BELÖNINGAR & ÄVENTYRSPOÄNG

Om rollpersonerna blev lovade någon sorts belöning i början av äventyret får de den dagen efter den stora festen. Onegin ler stolt då han delar ut gåvorna eller tillkännager någon kungörelse (som att någon av rollpersonerna har blivit utsedd till vicethuun av Fradkov). Efter denna ceremoni är det dags för mer firande eftersom ett riktigt dvärgakalas varar i minst tre dagar.

De rollpersoner som överlevde äventyret bör få upp till 300 äventyrspoäng. Om spelledaren vill kan denne dela ut mellan 10-40 äventyrspoäng efter varje avklarat kapitel beroende på hur väl spelarna skötte sig. Detta för att rollpersonerna ska bli gradvis bättre under spelandets gång. Glöm heller inte bort att ge bonuspoäng för de som gjorde något spektakulärt eller använde sina färdigheter på ett extra fiffigt sätt.

KAMPANJEN FORTSÄTTER

Efter att *Mardröm* är över återstår det bara en del i kampanjen om Ödespofetiorna. I denna del har krig brutit ut i underjorden och rollpersonerna dras in i en komplott som måste stoppas innan hela Trudvang står i lågor.

Tills att den sista delen är skriven är det lämpligt att rollpersonerna får vara med om andra äventyr som utvecklar deras rollpersonerna. På Medusa Games webbsida hittar ni många äventyr som ni kan bygga ut er kampanj med. Lycka till och må kraften vara med er.

VAD HÄNDER SEDAN?

Bara för att *Mardröm* är färdigspelat betyder det inte att äventyrandet är över. Många lösa trådar finns fortfarande kvar och kräver en riktig upplösning. Här följer några förslag på händelseutvecklingar som spelledaren kan använda sig av för att bygga vidare på äventyret.

- Tuva Sothis anser med eller utan Kera Yarux hjälp att tiden är inne för att plocka det mogna äpple som Runvjiik utgör. Med väldigt liten förvarning strömmar en stor här arker genom Urkons högland och ner mot Hriesij. Deras plan är att inte stanna förrän huvudstaden är plundrad och nedbränd.
- Guldmar Spjotvinge lyckas besegra Jorvald Vretvigg och lyckas slå ihop Morgus Spjut med Järnnypes Galtar till ett rövarband med sig själv som ledare. Med det nya manskapet går Guldmar på offensiven mot nidendomen. Gårdar, byar och även städer som ligger en bra bit bort från Gildamor attackaras och ingen kan känna sig riktigt säker.
- Om rollpersonerna förrådde Morgus Spjut och lät Järnnypes Galtar plundra deras grottor så finns det en risk att hämndlystna frihetskämpar beslutar sig för hämnas den oförrätt de utsatts för. Dessa hämnare kommer att jaga rollpersonerna till världens ände om så krävs.
- Hur gick det för prästkungen? Sitter han fortfarande i orubbat bo uppe i Ghavelid och planerar nya illdåd. Och ängeln Helmdign som måste ses som roten till det onda, vad gör denna ioi för att sprida sin ondska.
- Siaren Reithwyr överlevde belägringen av Hriesij och finner att tiden nu är inne för att visa sig för Runvjiiks folk. Kommer han att tas emot med öppna armar som en frälsare eller kommer han att bespottas som en simpel bedragare?
- Hur gick det för Yggväktarna. Bedrog rollpersonerna dem genom att inte överlämna Eres bärnstensmedaljong som de utlovat. Finns det yggväktare som kräver en blodig hämnd eller beslutar de sig för att bygga upp organisation igen?
- Lever Birnagga? Lyckades hon ta sig ut ur Ergeishall innan drömvärlden föll samman. Finns hon nu i Trudvang och sprider sin ondska. Är hon sur på rollpersonerna och suktar efter hämnd. Känner rollpersonerna ett personligt ansvar för det som inträffat och beslutar sig för att en gång för alla förgöra draumdisern?
- Efter alla strider och krig är Runvjiik ett land som behöver byggas upp. Det kan fortfarande finnas delar av prästkungens här som fortfarande sprider skräck och panik på landsbygden. Kan rollpersonerna hjälpa till och ställa det onda till gott. Fienden behöver besegras, mat måste införskaffas från främmande länder och hus måste byggas upp och repareras innan vintern med dess köld kommer till landet.

SLUT

APPENDIX 1

För att inte göra Mardröm till ett allt för tunggrott äventyr att läsa igenom har vi valt att lägga mycket av texten om landet Runvjiik och godeätterna i ett eget appendix. Denna information är främst till för de som vill tillgodogöra sig hela äventyrets potential och inte drar sig för att fördjupa sig i bakgrundshistorier och detaljer. Det är inte nödvändigt att läsa genom denna information för att kunna spela äventyret men vi rekommenderar ändå att man gör det då mycket inspiration kan hämtas från dessa beskrivningar.

RUNVJIIK

Runvjiiks står nu inför en mörk tid, en kris som kan kasta landet in i ett inbördeskrig. Tisklan Eilin Narbonnes allians i söder är intvingad i ett spel om makten med den radikala prästkungen Inthéin Gavetrogen i Ghavelid. Spelet har böljat fram och tillbaka men på senare år har vindarna blåst i prästkungens segel.

Tisklan, med sitt huvudsäte i den gamla huvudstaden Hriesej, är inte bara en god gavlian med bra förbindelser med Viranne, hon är också en duglig ledare och härskarinna. Hennes största problem är att prästkungen, som egentligen bara styr över Ghavelid och den tillhörande regionen, lyckats vända en del av befolkningen mot henne. Prästkungens mer hårdnackade synsätt på rortan och Gave har fått tisklan att framstå som en svag och korrupt ledare som bara har intressen som ligger bortom den enda gudens domäner.

Till problematiken hör också en rad andra faktorer som påverkat utvecklingen. Tisklan har bland annat inte lyckats avvärja de motsättningar som uppstått mellan landets gavetroende och ostrosedstroende grupper. På många håll har motsättningarna lett till blodspillan och även regelrätta mord.

En annan oroande faktor är att ett antal mordförsök på tisklans liv har genomförts de senaste året. En del av desssa mordförsök har varit lätta att avstyra medan andra har varit en hårsmån från att lyckas.

Därtill sägs det att stora skaror vildmän har omvänts till Gaves ljus av prästkungen. Detta kan tyckas vara goda nyheter men folket i söder fruktar att prästkungen bara bygger upp sin makt för att en dag tåga söderut men en oövervinnerlig krigshär.

Det enda ljuset för tisklan är för tillfället berättelsen om en liten siarpojke från Utwist med stor sannsynsförmåga har förutspått prästkungen fall. Detta var dock 20 år sedan och befolkningar har börjat tro att denna spådom är en stor lögn som tisklan spridit.

För prästkungen verkar det mesta gå rätt för. Han har dock tröttnat på lydstyret under de okunniga godefamiljerna i söder som tisklan sägs vara starkt influerade av. Hennes veka syn på rätt och fel och hennes mjäkighet mot de som inte tillber Gave får det att vrida sig i prästkungen. Han är helt övertygad om att om inte han räddar riket kommer Runjiik att störta samman på grund av tisklans veka tro.

Ovus i Viranne har ännu inte agerat på den uppblossande konflikten. Han har dock skickat sändebud med speciella blodskalker, mäktiga kärl att bruka till maktbönernas lovsång som ska instifta Ovus vilja hos alla som dricker ur dem. Sändebuden har dock ännu inte anlänt till Runvjiik och det kommande inbördeskriget bör göra det smått omöjligt för dem att komma fram.

Oron i den religiösa och politiska sammanhangen har spridit sig som ringar på vattnet och drabbat handeln och hantverket hårt. Färre karavanen och handelsmän vågar passera genom landet med fruktan för vad man kan drabbas av. Den gamla salttraden i söder har dock undgått att drabbas då detta är tisklans och riket halspulsåder och därför skyddas med alla tillgängliga medel. Vanligt folk har dock fått det sämre och de flesta lever fattigare och mer enkelt än de gjort på många årtionden.

På landsbygden är det farligt att vistas. Särskilt för främlingar som inte känner till de båda gruppernas rivaliteter och den misstänksamhet som råder. I de områden där konflikter har uppstått mellan släkter eller hela byar kan man finna rester av skärmytslingar och mindre bestraffningar. Ruttnande lik, plundrade bönder och nedbrända gårdar är en allt för vanlig syn i landet.

I mindre byar kan det därför vara svårt att hitta tak över huvudet och i större byar får man smörja sitt munläder för att få lov att sova i gästgiveriets halmloft och då ofta för en dyr slant. Byvakterna är ofta vaksamma på främlingar och de som uppför sig misstänktsamt jagas till skogs. Trakasserier och till och med värre behandlingar är ofta vanligt att få bevittna. Lokala handelsmän är nog de som bäst bemöter främlingar eftersom deras yrkesval drabbat deras familjer hårt. Många är de som tidigare livnärt sig av handel men som idag är tiggare.

I städer är främlingar mer säkra då många är nyfikna på nyheter från fjärran land och om Ovus skall skicka tjänare starka nog att lugna tumultet i riket.

En märklig utveckling i landet har också börjat framträda. En del folk har börjat tröttna på allt elände som nidendomen dragit över landet, speciellt trätan mellan tisklan och prästkungen, och därför börjat hänge sig åt en mer hängiven typ av ostrosedvänja där vitnerdyrkandet och trollkarlar fått en större betydelse. Detta är givetvis något som sker i det fördolda i de gavetrotäta städerna men gavlianerna har inte kunnat undgå att märka att leden har tunnats ut på gudstjänster och mässor. I både Hriesij och Ghavelid har hus övergivits och lämnats tomma av folk som flytt till skog och mark för att slippa det lidande som råder i städerna.

Långt i norr är klanlivet den dominerande livsstilen. De tre klanerna Gudurgla, Porkinga och Hegla är inte inblandade i den groende konflikten mellan tisklan och prästkungen men kan mycket väl dras in i den om det vill sig illa. Tills vidare oroar de sig mer för arkerna som lever på Jarngands bergssluttningar.

HISTORIA

Det anrika gamla riket Runvjiik har en blodig och våldsam historia. Områdets sägs vara vildmännens vagga av många lärde, något som nidendomen kom att ändra på, i alla fall ville Ovus tro det. Krigsherrar härjade landet i vad som verkade vara en oändlighet och inte förrän Urgnala, den största av dem alla, kom att hota grannländerna Carlonne och Bysente som Ovus beslöt sig för att göra något åt saken.

Under blodståg som omvände landet böjdes de tidigare jägar- och krigarfolken till Gaves vilja och med instiftade kloster och ekekyrkor växte så småningom byar och städer fram. Handelsleder från fjärran öst till Viranne i väst gav folket en ny världsbild och många lärde sig dra nytta av denna och blev rika på kuppen. Efter omvändningen fick landet den längsta fredstid som det någonsin har upplevt och fick sitt namn därefter (runvjiiket betyder fredsstyre på väströna). Freden skulle dock inte vara och konflikter i landet skulle hålla dem sysselsatta under lång tid.

Nidendomen var heller inte bara måna om att ändra tungomålet och orden i folks dyrkan. De ville även ändra deras tankar och sinne. Det runvjiikiska sinnet var dock inte lika lättböjt som deras sätt och snart bildades grupper som var mer eller mindre fientliga mot det som var nytt såväl som mot det som var mycket gammalt. Hilkarna, mindre grupperingar av gårdar som samarbetade på bygderna långt från de större städerna och befästningarna, blev därför med tiden mer eller mindre likriktade gällande religion och politik i olika områden då det hårda klimatet i Runvjiik inte gav utrymme för olika åsikter och diskussioner som följde i deras spår. Mindre fejder mellan hilkarna blev vanligt och bara i norr höll man kvar vid de gamla sederna och klanlivet.

Men nidendomen höll sig dock kvar och landets härskare, tisklan Eilin Narbonne, har sin titel som ett arv från den tid då mycket interna stridigheter ägde rum. Tiskla var dotter till kung Evrin, en av tre systrar som dräpte sin hedniska kungafar efter att han förrådde kyrkan och sitt folk. Efter att hon dödades av kungens tjänare upphöjdes hon och hennes systrar till änglar, därav rikets härskartitel, som än idag går i arv från mor till dotter.

Med en krigisk historia bakom sig och inte minst Femspjutsslaget, det ödesdigra fältslag där man tillsammans med dvärgar, alfer och många olika människofolk gjorde slut på Kappmästaren en gång för alla, har runvjiikarna blivit luttrade och härdade, men inte mer villiga för det att på nytt kasta sig in i ett nytt inbördeskrig. Om något folk fått smaka på hur bittert det vinet kan smaka, så är det just runvjiikarna.

HIERARKI

Sedan tisklan kom till makten i Runvjiik har landet haft en strikt hierarki. Har man väl fötts in i en grupp är det svårt att komma uppåt på samhällsstegen. I det stora hela ser hierarkin ut enligt följande:

Tisklan
Härskande drottning över Runvjiik. Inte ansvarig inför någon utom möjligtvis Ovus i religiösa frågor.

Prästkungen
En nidendomsk form av gode som härskar över staden Gavelid med tillhörande marker. Prästkungen utses av Ovus men står formellt under tisklan.

Godeätterna
I landet finns det fyra godeätter som styr var sin del av landet. Ätterna är; Narbonne, Weroung, Eldtanne och Hravelsfest. Den förstnämnda brukas också kallas för tisklaätt eftersom tisklan härstammar från denna ätt.

Lydgodeätterna
Lydgodeätterna är minde ätter som lyder under någon av godeätterna. Vissa lydgodeätter är nästan lika rika som sina herrar medan andra är fattiga som bönder. De har dock ädelt blod i sina ådror och rankas därför högt.

Klanerna
I den norra delen av Runvjiik, i det landskap som kallas Urkon är det klanerna och deras ättekonungar som bestämmer. I norr är de mäktiga medan de i söder rankas precis ovanför vanligt folk.

Borgarna och bönderna
Längst ner på samhällsskalan står borgarna och bönderna. De har väldigt lite att säga till om när det gäller makten i riket men de är födda fria eftersom trälar ses som en styggelse i landet.

TISKLAN (ÄTTEN NARBONNE)



Dagens tiskla, Eilin Narbonne, föddes i Hriesej av sin mor Beamagd, som tidigare var tiskla men som olyckligt nog dog i barnsäng då hennes yngre syster Elianne kom till världen. Kvar lämnades ett land till henne som var splittrat och svagt och flera gånger hade Ovus sänt manskap och gavlianer för att stärka nidendomen och Gaves ljus i landet, dock utan större framgång. Det var en orolig tid då godeätterna ofta låg i konflikt med varandra och ofta drabbades de samman i skärmytslingar och mindre slag. Inte nog med att det visade sig arker i norr vilket spädde på oron i landet och en anmärkningsvärd folkmängd flyttade söderut i hopp om fred och ro.

Innan Eilin var stor nog att styra landet tog Gindred, tempelmodern över parfwiterna, hennes plats till många ätters förfäran. Gindred var visserligen sanktionerad som tisklans förmyndare men hon hade varken stöd hos godarna eller bland folket. Detta skulle bli ett av Ovus största misstag gällande Runvjiik under denna period men fram tills att Eilin blev gammal nog att återta makten blev saker och ting värre. Inte nog med att Gindred översåg Eilins uppväxt i Agi tillsammans med systern, hon lösgjorde också godeätterna från godelagarna för att kyrkan skulle kunna styra helt, något som aldrig hade varit möjligt utan rortväktarna i landet som backade upp tempelmodern. Detta skapade en maktlucka hos godeätterna som innan Eilins kröning till tiskla nästan höll på att kasta landet in i ett inbördeskrig.

Eilin tillträdde som tiskla när hon bara var 15 år gammal och därmed en av rikets yngsta tisklor någonsin. Hon ansågs värdig, påläst och hade en stark tro på Gave, något som nidendomsanhängarna i landet tyckte mycket om. Inte minst fann godeätterna hennes tillträdande mer än lämpligt och stöttade henne i alla hennes uppgifter. Lösgörandet från godelagarna ogiltigförklarades av Eilin som satte tempelmodern i exil. Senare flydde denna till Bysans och slutade sina dagar i ett fruset kloster, svårt köldbiten och sjuk sägs det.

Som regent gjorde Eilin mycket gott för folket de första åren av sin tid vid makten. Hon såg till att resa enkla bönealtare vid vägarna för de resande och gav stora mängder av sin beskattning tillbaka i form av allmosor och soppa till de egendomslösa. När svåra tider av svält drabbade landet många år senare vändes detta emot henne, men hos folket förblev hon kär. Godeätterna, både de mäktiga och inflytelserika såväl som de lydgodar och marklösa ryttargodarna, enades dock under hennes fana när Prästkungen i Ghavelid började samla trupper och det ryktades om ett nytt inbördeskrig.

Eilin har idag en väl fungerande maktapparat, i alla fall i rikets södra delar. Hennes riksråd är en rådsplats där problem och frågeställningar som rör landet dryftas och till sin hjälp har hon en rad ämbetsmän. I rådssalen vid sidan av ämbetsmännen är en stor skara skrivare på plats, så att allt som tagits upp förs in i skriftrullar med stort ordningssinne. I riksrådet ger hon alla godeätter en plats, deras lydgodar en plats tillsammans (som de själva utser en representant till), hennes riksämbetsmän en plats tillsammans, Ovus tempelherrar i landet två platser, klanfolken i norr har en plats och tills förra vintern en plats för prästkungen. Sedan dess har han inte dykt upp och detta ser många som ett illavarslande tecken att en stol står tom kring rådsbordet.

Godarna är inte bara markägare, de ansvarar också för att rätt och riktighet upphålls i riket och att straff utmäts då det bör. Gavlianerna överser detta men trots det uppstår ofta fel och oegentligheter, särskilt för fattiga som inte kan häva sin rätt. Sällan kan dessa fel överklagas även om det hänt.

Vid sidan av sin livhird har tisklan en stående ryttarskara på nästan 800 man som är förstärkt med hirdmän från godeätterna stationerade i Hriesij. Dessutom har huvudstaden spjutsvenner och bågskyttar som i krigstid kan räknas till fem tusen man. Om det krisar kan tisklan tvinga in ytterligare några tusen krigsmän från gårdarna i ätten Narbonnes marker. Vid hennes sida strider också godeätterna om så skulle behövas, tillsammans med nidendomens fåtaliga men mycket vältränade och välrustade rortväktare. Därtill drar en stor mängd löshirder runt i landet, något som skapat oro och till och med blodspillan på vissa håll. Löshirder är svåra att tygla men kommer vid ett kommande inbördeskrig att behövas, vilket har gjort att tisklan har låtit dem hållas.

Sedan förra vintern har tisklan blivit utsatt för två dulgadråpare, något som format henne djupt. En av dem tillfångatogs, men dog av förblödning innan de hann tvinga ur denne sanningen. Den andre, som misslyckades med sitt dåd men tog en tjänares liv med sitt giftet istället, återfanns aldrig. Sedan dess har hon stärkt sin livhird och fått sin kammarherre Godurond att sätta upp nya riktlinjer för hur man får träffa henne och i vilka miljöer. Isolationen har lett till att tisklan kastats ytterligare in i sin rädsla, något som folket på gatorna nu börjat dryfta med varandra. Att prästkungen är ett tydligt hot har inte gjort saken bättre.

GENERELLA ÅSIKTER

Här följer tisklans generella åsikter om de olika maktfaktorerna i landet.

Beromydr

En god släkt som alltid stöttat tisklans krona. Om fler var som dem skulle kanske inte landet vara där det är.

Weroung

Starka, hetsiga men rättroende. Om de kunde lägga gamla ting bakom sig och blicka framåt skulle de kanske vara vårt rikes största tillgång.

Eldtanne
Gamla allierade och lojala kronan. Andra godars avighet mot dem är oförtjänt. Om de bara visste bättre.

Hravelsfest
Skickliga handelsmän vars rikedom bygger på gränshandeln med Majnjord. Deras priser är ofta för höga, något de är väl medvetna om.

Ovus
Heliga Ovus skänker oss Gaves sannsyn när vi behöver den. Hoppas bara hans sannsyn hinner hit innan prästkungen gör det.

Prästkungen
En stark ledare på villovägar. Måtte vi sätta stopp för honom innan det är för sent.

Urkons klaner
Gamla fränder i norr, men det var länge sedan vi hörde av dem. De borde stå emot prästkungens silvertunga men man vet aldrig.

Ostrosedsdyrkare
De gamla vägarna är svåra att glömma men med Gaves ljus ska vi lyckas.

Rövarna i skogarna
Alla har vi våra skäl men många har inte valt dem själva. Men rövarna är ett stort gissel för alla rättskaffens runvjiikare och de alla ska stå till svars för sina handlingar.

PRÄSTKUNGEN



När Inthéin Gavetrogen tog makten i Ghavelid för snart 20 år sedan föregicks detta med en blodig maktkamp. Den slutade i avrättandet av ett flertal av Inthéins motståndare som hade märkts som kättare och demondyrkare. Sedan dess har Inthéins styre kännetecknats av månatliga avrättningar av kättare och andra som inte fogat sig under hans konverteringar.

Vad som är allmänt känt är att Inthéin var en hängiven gavlian som kom från ett rortväktarkloster i Bysans för drygt 25 år sedan. På några korta år byggde han upp en stor skara anhängare som ivrigt gjorde hans vilja och som ständigt lyssnade på hans förkunnanden. Hans församling blev större och efter en infekterad intern strid mellan den föregående prästkungen och dennes närmaste kalkfadrar såg Inthéin sin chans och utmanövrerade dem alla i en maktkamp där flera avslöjades som ioidyrkare och kättare. Under ytterligare några års tid hann han stärka titeln och sprida sina något stränga läror söderut, något som tidigt kom att oroa både tisklan och Ovus. Efter ett långt efterspel som skulle vara i nästan två dussin år blev tisklan i söder den stora förloraren. Istället för att betala skatt till henne som hade varit brukligt skickades den istället direkt till Ovus, något som många ställde sig frågande till.

Något annat som skänkt honom hans stora stöd bland folket väster om Skjutrafors, är det omsjungna mötet han hade i skogen väster om Ghavelid med en av Gaves änglar. Det sägs att han tillsammans med sina kalkfadrar genomgick en blodsrit i skogen där de utövade den renande ekespillan då ett brinnande ljus uppenbarade sig. Flera av Inthéins följeslagare i sällskapet förkolnades på ett ögonblick och ängeln som uppenbarade sig för dem dömde dem som smutsiga och ovärdiga. Till de kvarvarande sade ängeln att den renande eldens tid var kommen och att alla kättare och hädare i landet skulle brännas såsom de falska och svaga på platsen den dagen hade renats av ängelns eld. Ängeln, vars namn var Helmdign, hade varit Gaves följeslagare och hjälpt denne ner från eken som Simurg hade spikat upp honom på och själv dött martyrdöden i en renande eld. Ängeln fortsatte, och utnämnde Inthéin till den som skulle rena Runvjiik från de som inte var värdiga Gaves ljus. Detta ögonblick blev det största ögonblicket i prästkungens liv och gjorde honom till en ännu mer hängiven gavlian.

Vad ingen vet är att Helmdign inte är en ängel utan en ioi som lösgjordes i skogen av Inthéin och hans följeslagare då de spillde sitt blod över dess fängelse i myllan. Den mörka anden hade vilat länge och hade det inte varit för Inthéins riter den dagen hade den kanske legat där fängslad till tidens slut. Helmdign har sedan dess hållit sig mer i skymundan och har bara talat till honom vid några få tillfällen då Inthéin renat sig särskilt hårt och hans sinne är nästan bortom Trudvangs gränser. Vid de tillfällen har prästkungen nedtecknat vad han hört och spenderat lång tid att lösa Helmdigns till synes obegripliga tal. Inthéin själv säger att han får dela en ängelns visdom och hans kalkfäder som blint följer hans order brukar ägna mycket huvudbry åt detta.

I prästkungens vardag ingår mycket förkunnande och studerande av rortan och endast under en liten del av hans vakna dag går det att se honom göra annat. I hans kammare i kungaklostret i Ghavelids borg är väggarna kantade med böcker och skrifter från heliga män och kvinnor, alla med en hårdare och lite mer radikal syn på nidendomen och Gaves ljus. Vid en skriftpulpet ligger ett väldigt exemplar av rortan som hans skrivare och illuminatörer färdigställde för några år sedan som han ofta studerar. Det är en av de mest påkostade och vackra rortor som har gjorts av mänsklig hand och något han gärna visar upp besökande gäster av rätt tro och hög status. Hans övriga prästerskap huserar i kungaklostret men har bara tillgång till de allmänna brodersytorna som fyller klostrets hela första våningsplan. Prästkungen själv och hans garde av rortväktare huserar på andra våningen

som vaktas minutiöst dag som natt. Klostret syns från hela Ghavelid och är värdig vilken härskare som helst.

Inthéin Gavetrogens plan för Runvjiik är klar. Han ska ta riket från den vektroende tisklan i söder och instifta en ny ordning i riket, en ordning värdig Gave själv. Under många år har han planerat och förberett sig och nu börjar skeenden röra sig mot dess slut. Vildmännen i skogarna har lyssnat och fogat sig och folket på landbygden har övergett sin gamla, lösa och slapphänta tro för hans starka, övertygande förkunnanden. Under de sista två åren har hans väpnade styrkor visat sig mer övertygade i sin tro och klanerna i norr har lovat att hålla sig undan. Efter mycket arbete och flera försök har han dels i hemlighet lyckats vinna en av godeätternas lojalitet, men han har också lyckats med konststycket att nästla in sina kunskapare i tisklans hem. Både på stadens gator och torg, men framför allt i ekekyrkan Sangreneist och i tisklans borg har han avlönade tjänare och än så länge har ingen avslöjats.

Fälttåget mot Hriesej kommer att slå Ovus med häpnad så fort gårdsfolken i söder har splittrats av rädsla och meningsskiljaktigheter. Det är nära nu, men några problem måste röjas ur vägen. Dels är de ostrosedföljande folken svåra att veta hur de kommer förhålla sig till hans erövring, om de kommer söka sig till tisklan eller inte, och dels har rykten börjat florera om hur siarpojken som förutsåg hans fall för tjugo år sedan nu är tillbaka. I prästkungens ögon kan godeätterna välja att dö med tisklan eller foga sig efter hans nya rike.

GENERELLA ÅSIKTER

Här följer prästkungens generella åsikter om de olika maktfaktorerna i landet.

Beromydr
Tisklans knähundar som säkert kommer att både skälla och yla när vi kommer. Gnyendes kommer de dräpas vid sin härskarinnas fötter.

Weroung
Vårt största problem i söder för tillfället. Weroungarnas mark är den enda vi kan tåga över för att ta Hriesij. Men med en välriktad dolkstöt vid rätt tidpunkt kan de besegras.

Eldtanne
De självgoda konvertiterna kommer dansa efter vår pipa när tisklan ligger under våra fötter. Än så länge låter vi dem dem hållas och sedan kastar vi dem till vargarna.

Hravelsfest
Missunnsamhet och missnöje finns även i ädla ätter, oavsett hur storslagna hjältenamn man kan stoltsera med. Gave kommer dock straffa de falska och rena de sanntrogna. De får stå för sina handlingar som alla andra.

Ovus
Vår helige, vår högste. Rent blod måste hållas rent, och det vet han. Bara hans medömkan inte spiller över i vår kalk.

Tisklan
En svag ledare som aldrig förtjänade platsen från början. Vi skall visa Gave hur hans förlovade land skall se ut!

Urkons klaner
Så länge de håller sig undan får de leva men efter segertåget från Hreisej skall även de konverteras.

Ostrosedsdyrkare
Hädare, kättare, hedningar. De kommer att dö.

Rövarna i skogarna
Det finns troende bland dem men de lever orent. Som iglar måste de hållas och möjligtvis fylla ett syfte.

WEROUNG (GODEÄTT)



Weroungarna fick sitt namn efter kriget mot Kappmästaren vilket betyder "Krigets barn" på väströna. De är sedan gammalt en ädlingaätt med ett godefäste i västra Runvjiik, två dagsmarscher norr om salttraden, mellan skogarna Reidun och Gildamor. Deras riddersmän och vapenmästare har alltid sällat sig till rikets bästa och har liksom tisklan en tradition att köpslå med Beromydr för att få händerna på de bästa fölen.

Weroungs godefäste, Werport, ligger rest på en kulle med en brant klippsluttning mot norr och nordväst och har en samling befästa gårdar på sydsidan delade med manshöga murverk och utsiktstorn. Vägen upp kan lätt försvaras av gårdsfolken, vars murar utgör ett uttröttande hinder för en anstormande fiende. Godefästet i sig är ett fyra våningar högt stentorn med krenelering och från det löper en fyra meter hög stenmur som omgärdar ett tiotal byggnader, alla uppförda i mittländsk kullgårdsstil. Stentornet är hem för Weroungs gode och dennes familj. För närvarande den drygt fyrtioåriga stridsmannen Gavgard Weroung vars mod gjort släkten stolt de senaste dussinet åren.

Det största gårdshuset innanför muren vid sidan av stentornet är släktens största byggnad och inkvarterar häststallar och fyra tämjda stridsgripar i ett separat stall, och vaktas av en beryktad riddersmannastyrka som utgörs av en skara särskilt utvalda kämpar. Gripryttarna är kända som en fruktansvärd fiende att möta i strid, ett rykte som spritt sig över stora delar av Mittland. Sedan landet kastades in i oroligheter har man sett till att skydda sin vapenmakt och riddersmän. Gårdshuset har fyra drakvingetorn som också fungerar som utkikstorn.

Den Weroungska ätten är stor och få är de som vågar gå emot dem. Gavgard Weroung är inte bara djupt gavetroende, han har också med stora gåvor gjort det möjligt för nidendomskyrkan att resa flertalet helgade eketräkyrkor på deras land, något som gagnat kyrkan och skapat en stark trostillhörighet bland deras gårdsfolk och jordbrukare. Onödigt är det nästan att säga att Weroungarna alla är djupt troende och är tisklans allierade i vått och torrt. Prästkungen har de inte så mycket till övers då han flertalet gånger gått sin egna väg istället för att följa Ovus ord och önskan.

Weroung är en typisk runvjiikisk godeätt som tillhör rikets ädla familjer och som har en plats vid tisklans sida i hennes riksråd. De lyder under godelagarna som den första tisklan nedpräntade, som beskriver hur runvjiiks godemän (det vill säga deras ädlingar) var skyldiga att försvara landet från krig och behålla den dyrköpta fred de så länge hade slagits för. Den beskriver också hur de får utlåta sin mark åt fribrytare som de sedan kan begära skattpenningar ifrån. Vid sidan av dessa skattepenningar tar de sold för sina hirdmäns närvaro och tjänstgöring i Hriesij den del av året som tisklans egna krigare behöver förstärkning. Därtill har handelsplatserna mot prästkungens marker i nordväst och Bysans och Carlonne norr om salttraden mot nordväst blivit deras att beskatta. Detta har bringat dem stora inkomster men mycket missnöje har spridit sig i deras land på grund av detta. De hängivna gavlianerna har givit sitt indirekta, tysta godkännande, medan mer eller mindre protesterande ostrosedsdyrkare givit det en grogrund för misstycke.

GENERELLA ÅSIKTER

Här följer ätten Weroungs generella åsikter om de olika maktfaktorerna i landet.

Beromydr
En stor släkt med skickliga yrkesmän som är nog så svåra att förhandla med. Så länge vi inte skinnar dem säljer de oss sina bästa hästar.

Eldtanne
Högtravande, självgoda ormar, men deras stöd vid vår sidan är ett måste om landet skall kunna hållas samman. Vi enas nu mot prästkungen men när denne fallit skall vi blotta deras sanna natur.

Havelsfest
En bra godesläkt med en sund syn på Gave och vårt ursprung. Med dem gifter vi oss starkt så att alla gynnas.

Ovus
Vår ledstjärna i väst, måtte hans namn inte missbrukas. Att han inte visat sitt heliga anlete i dessa tider förbryllar oss men det kommer en dag då hans hjälp kommer snabbt och handfast.

Prästkungen
En falsk kättare som sätter sig över vår tiskla och Ovus själv. Att han inte betalar skatt till vår tiskla är bevis nog på denna hunds sanna natur och att han omvänder vildar i skogarna gör att vi måste nedlägga honom i leran utan nåd.

Urkons klaner
Fega uslingar som bara visar sig då deras egna land hotas. Aldrig har man väl hört en klanusling hänge sig något större än sin egna familj?

Ostrosedsdyrkare
Kättare och vilseledna löskefolk. De skall omvändas i tisklans ekekyrka. Vi får dock gå varligt fram så att vi inte får ett uppror på halsen.

Rövarna i skogarna
Tjuvar och rovriddare utan vare sig ära eller mod. Om de skulle sträcka sin hand mot dig, hugg av den eller bit den om du saknar kniv.

ELDTANNE (GODEÄTT)



Eldtanne fick sitt namn då deras ättefader Eosgir Beowåal gick levande ur en Loskraman efter att ha svurit sig troende till Gave natten innan. Miraklet var stort och visade Gaves nåd och ljus till de som tvivlade, och gjorde så att den dåvarande tisklan benådade Eosgir och lät honom behålla sin titel som gode, om han såg till att hela hans ätt lovade att låta sig omvändas och tjäna tisklan. Mycket riktigt gick det som Eosgir lovade, och hela den Beowåaliska ätten konverterade till nidendomen och fick namnet Eldtanne. Detta var till många andras förtret då den Beowåaliska ätten hade marker och ägor som bland annat var lovade till Weroung. Ett urgammalt hat som av andra än Weroung och Eldtanne är mycket litet känt spirade vidare och den omvända godesläkten befäste sin position i Runvjiik, men under nytt namn och ny fana.

Eldtannes godeborg Beowåalsal ligger på den högsta kullen mellan Argre och Agi, i ett böljande men jordfattigt landskap med utsikt över sydvästra Bohain. Själva huvudfästet ligger på en separat klippa, avdelad för hand från kullen, men sammankopplad med en kraftig vindbrygga med kättingar från Stormländerna. Stora, vässade pålar pryder gapet mellan klippan och kullen och har till och med bevisat sig stoppa riktigt stora troll. Borgen består av tre runda kärntorn och fyller i princip hela klippans över del, men på kullen där vindbryggan hissas ner har en mindre by växt fram som numera omgärdas av en två mannar hög stenmur. Till största delen är det ättens egna hus i form av bostäder och lagerbyggnader men

också hantverkarhus och stallar. Husen har till skillnad från de flesta andra mittländska byggnader rests med virannisk stil, med stenväggar och träbjälkar men har gräslagda tak i brist på vattentätt stengods. Eosgir bestämde efter hans benådande att inga kullhus skulle få resas i ätteborgen och denna önskan har förblivit hedrad. Nedanför kullen breder några få hagar ut sig på de gräsplättar som täcker kullarna i närheten.

Eldtannes nuvarande gode, Brahamer Eldtanne är över åttio vintrar gammal, och mycket stel och orörlig. Han hör dåligt och behöver ständig hjälp, inte minst med att bära sitt lyssnarhorn som han behöver för att kunna lyssna på vad folk säger honom. Hans son, Brahelmer Eldtanne, är en stark krigsman och ryttare, men har mindre till övers för handel och ränksmideri. Därför har hans syster Oarelga tagit allt ansvar för det som ätten gör i politiska sammanhang, med Brahamers godkännande och tillåtelse. I allt som inte har med krigsföring att göra bestämmer därmed Oarelga och detta vet de flesta om och många skrattar tyst därför bakom Brahelmers rygg för dennes eftergivenhet.

Släkten handlar mycket med både klanerna i norr, med Beromydr och Hravelsfest, med de små gårdar på slätterna, men också med skogsfolken och timmerhuggarna i Svartlidens ytterkant. Deras framgångssaga beror främst på deras mångsidighet, men också för att deras bakgrund inspirerar vanligt folk att konvertera enligt traktens gavlianer. Nidendomens välvilja gentemot dem har därför givit dem mycket vänner inom kyrkan, inte minst i Viranne vars präster tycker de är ett utomordentligt exempel på hur konvertiter kan påverka sin omgivning på ett positivt sätt.

Vid sidan av handel har Eldtanne många skickliga byggmästare och timmerhuggare. De hjälper ofta gavlianer att resa nya ekekyrkor där de behövs för att nidendomen skall kunna behålla sitt rättmätiga grepp i landet. Efter att tisklan förra våren begärde deras hjälp att förstärka murarna i Hriesij har de bistått med byggkraft och kunskap, men nu vill de gärna se något komma tillbaka till deras guldkistor än bara välvilja och varma ord.

GENERELLA ÅSIKTER

Här följer ätten Eldtannes generella åsikter om de olika maktfaktorerna i landet.

Beromydr
Goda gårdsfolk som är pålitliga. Deras lojalitet till tisklan gynnar oss alla men deras handel med Weroung försvagar vår ställning i riket.

Weroung
Falska ränksmidande girigbukar allihop och om det inte vore för Gaves storhet skulle vi knappast ha överlevt deras dolkstöt. Att Gavgard kallar sig nidendomsanhängare är en stor synd och skam.

Hravelsfest
Weroungarnas allierade och släktingar men trots allt goda handelspartners. Deras varor är gott byte mot vårt fantastiska timmer och så länge de inte försöker med något behöver vi inte oroa oss.

Ovus
Ovus är vår räddare och heligaste man, även om tisklan är vår furstinna. Tecken på att Ovus gynnar missdådaren som kallar sig prästkung i nordväst oroar oss.

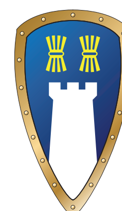
Prästkungen
En hednisk kättare i nordväst som sägs ha börjat omvända vildmän. Inte för att konverterandet till Gaves nåd är något dåligt men ur vildmän springer inget gott. Att prästkungen sägs leta efter en pojke med siarförmåga är mycket intressant.

Urkons klaner
Våra förbindelser med klanfolken i norr har alltid varit goda eftersom de respekterar vår syn på familjeangelägenheter. De får våra bästa hantverksföremål och vi får deras bästa boskap och malm. Ett bra utgångsläge för oss.

Ostrosedsdyrkare
Stackare som inte sett den Ende gudens sanna ljus. Den dagen kommer även för dem och då tar vi emot dem med öppna armar.

Rövarna i skogarna
Den ständiga plågan i skogens mörker är de missdådare som vägrar infoga sig under godelagarna. Straffa dem alla och gör slut på deras lidande.

HRAVELSFEST (GODEÄTT)



Hravelsfest är en av runvjiiks äldsta ätter, och sträcker sig längre tillbaka än tiden då riket kallades för Tir'Na Nog och då Urgnala härskade med stark hand. Som namnet antyder är deras hemtrakter markerna väster om Hravelsrinna och Utwist och har sitt godesäte på åsen Osterbrug som löper längs med salttradens sydsida. Hravelsfest har därför ofta kallats för Saltskådarna, ett epitet de helst inte vill kännas vid. I deras egna ögon är de landets mest renblodiga godeätter vilket är något de ofta vill framhålla när det finns chans att synas och höras.

Liksom ätterna Narbonne och Weroung har Hravelsfestarna goda marker med en bördig jordmån och med regn under årets alla årstider, vilket gjort deras domäner, som den Majnjordiska grannen Idunnor i öst, till en naturlig plats att så och skörda.

Som runvjiiks äldsta godeätt har de blivit uppvaktade av många ädla familjer, vars söner och döttrar behöver giftas bort. Weroung har varit särskilt framgångrika i detta, vilket givit dem allierade i västerled, men också i norr där både klanfurstar och godar har sökt stora namn att enas med.

Hravelsfest styrs av den gamla Gavetroende änkan Miriutha Hravelsfest, vars barn och barnbarn framgångsrikt gjort sig namn som riddersmän under tisklans fana. Detta har gjort dem ansedda som en vapenbärande godeätt, som man inte rår på utan större vapenkraft. Prästkungen har gjort sig väl införstådd med detta och har under det senaste året skickat sändebud till Osterbrug i tid och otid. Detta har gjort att rykten börjat spridas som ifrågasätter godeättens lojalitet mot tisklan men än så länge har tisklan bara skrattat åt ryktena. Hravelsfestarna har under flera generationer sänt hersirer att tjäna tisklan, något som varit objekt för ryktenas spekulationer. Miriutha har vid flera tillfällen, inför tisklan själv, förnekat samröre med prästkungen och har vid minst ett tillfälle låtit avrätta en av dennes kunskapare som infångats innanför godefästets murar. Detta har blivit hennes största huvudbry för tillfället och legat henne i fatet vid flera rådslag med de andra godefamiljerna.

Miriutha Hravelsfests tre söner; Cregor, Uwgor och Théngor, är var och en ansvarig för godeborgens säkerhet, ättens handel, respektive politiska spel i Hriesij. Théngor är den äldste och syns ofta med sin mor, väl rustad och beväpnad och alltid i eskort av fyra hirdmän. Hans andra bröder håller för det mesta till i borgen på Osterbrug men reser då och då genom riket.

GENERELLA ÅSIKTER

Här följer ätten Hravelsfest generella åsikter om de olika maktfaktorerna i landet.

Beromydr
Gårdsfolk som har för mycket inflytande och för lite insikt. De må vara rikets rikaste handlare men de är inte av ädelt blod. Inte heller vet de något om krig eller politik.

Weroung
En brodersätt som givit oss mycket genom åren och Gavgard har gjort oss stolta i både ord och handling.

Eldtanne
Weroungarnas fiender men en god handelsparter. De betalar väl och har goda relationer inom nidendomen, något som är värt beundran med tanke på deras förflutna.

Ovus
Den största av de största, åtminstone om man är tisklan eller präskungen. Än till denna dag har han inte hjälpt oss med vare sig nåd eller råd och tills dess att han höjer sin blick mot öster kommer vi förbli... ointresserade.

Prästkungen
Den vite prästkungen i nordväst kan förgöra landet. Bara tisklan gör det som krävs för att riket skall slippa blöda allt för mycket.

Urkons klaner
Intressanta för köpmän som oss bara vi slipper att resa till deras kalla kyliga nord. De backar dock aldrig från en överenskommelse och det är bra för oss.

Ostrosedsdyrkare
Alla har vi varit barn som varit tvungna att lära oss gå. Men att lära sig gå behöver inte betyda att man måste glömma hur det är att ligga i gräset och skåda himlens och naturens skönhet.

Rövarna i skogarna
Ett gissel för oss och vår handel. Måtte trollen eller skogsfrun ta dem.

SAMMANSVÄRJNINGEN

En hemlighet som få känner till är att Miruitha i lönndom grundat en sammansvärjning mot tisklan. Efter att ätten under många år känt sig åsidosatt och glömda av tisklan och de andra ätterna, har godefrun tillsammans med en liten grupp medkonspiratörer påbörjat en plan att ta makten från tisklan. När prästkungen började uppvakta henne, och det i största hemlighet, såg hon sin ätts chans att få den makt i riket som hon anser de är värda. Sammansvärjningen har pågått under flera års tid men det är först nu det senaste halvåret som den faktiskt börjat knuffa ting och skeenden åt önskat håll. När inbördeskriget står för dörren ser de att det inte är långt kvar till att deras mål nås och drömmar besannas. En viss oro har börjat uppstå inom den sammansvärjda gruppen kring vad som kommer hända när prästkungen tar makten. De sammansvärjda är:

Miriutha Hravelsfest
64 år. Godefru och den drivande kraften bakom sammansvärjningen. Leder den med hemliga möten varannan fullmåne som samordnas med bud (under falsk flagg såklart). Med stor skicklighet styr hon deras intressen och låter bara sin stumme skrivare Grauman ta del av de viktigaste buden. Frydmarr får göra de längre resorna, men hon tvivlar på hans kompetens. Själv håller hon på de viktigaste hemligheterna och delar bara med sig dem vid behov.

Wigwyld Skattmäster
49 år gammal och ansvarig för tisklans skattkammare. Han har under sina år sett hur tisklans hov har slösat med rikets resurser och blivit förbittrad. När han träffade Miruitha svor han i blod över sammansvärjningen mot tisklan och Wigwyld fann åter mening med sitt liv.

Han är Hravelsfestarnas förrädare i tisklans hov och ännu har ingen fått reda på hans hemlighet. Av en slump känner han inte till att tisklan misstänker någon i sin direkta närhet, men kommer på omvägar få reda på att tisklan hyrt in rollpersonerna, dock för sent. Han spelar ingen direkt roll i äventyret mer än att han tillsammans med godefrun grundade sammansvärjningen. Budbäraren som rollpersonerna kan fånga på nattmarknaden kommer avslöja honom då han är den som skickat bud till Osterbrug och till Hravelsfestarnas hus i staden. Wigwyld kommer i sin tur att sjunga som en sångtrast när tisklans tortyrmästare tvingar fram hans hemligheter. Hravelsfestarnas öde förseglas därmed.

Frydmarr Gråfot
Den stackars Frydmarr är en olycklig själ som kommer att bli symbolen för ätten Hravelsfests förräderi. Han föddes som ensam son till en gammal skrivare i Hravelsfests hus. Efter att hans far dog fick han ta över dennes uppgifter men visade sig duktigare på att häva dryckesjom på ölstugorna än att notera det som godefrun ville. Därför hamnade han snart i hennes onåd och fick andra farligare sysslor. Som budbärare fick han ensam färdas på hästrygg genom Bohain och fick frysa, kall och blöt i Urkon på hemliga uppdrag. När inbördeskriget drog sig allt närmare fick han resa med dokument till ättens hus i Hriesij i syfte att samordna de sammansvurna, en uppgift som kommer att försegla hans öde.

Uwgor Hravelsfest
Uwgor är 28 år gammal och ansvarig för ättens handel med dels rikets handelsfamiljer, men också den som sker med klanfolken i norr och med de fjärran handelsmännen som kommer med salttraden från öst och väst. Han syns ofta på Hriesijs torg där han förhandlar och umgås med sina handelspartners. Uwgor är den vid sidan av Miriutha som är mest pådrivande i sammansvärjningen. Uwgor har blivit den som haft mest kontakt med prästkungen vid sidan av Miruitha men har gjort så i största hemlighet på sina resor norrut till Urkon.

Théngor Hravelsfest
Théngor är 21 år och ättens ansvarige över politiska beslut. Han ses alltid vid sin mors sida och är en van talare. Han har narrats under lång tid vid tisklans rådsbord och är innerligt trött på de andra godeätternas förlöjligande av deras intressen.

Beogar Hravelsfest
Den karismatiske Beogar är godefruns söners äldsta kusin. Han är en skicklig svärdsman och färdas ofta med godefrusönerna som sällskap och extra beskydd. Beogar är 29 år och en riktig kvinnokarl. När Frydmarr blir tillfångatagen (av rollpersonerna) är Beogar den som skickas ut för att försöka stoppa dem.

Guthreid Hravelsfest
Den ogifta Guthreid, 26 år, är liksom sin bror Beogar en karismatisk person, och en ungmö som gärna besöker hovet i Hriesij. Till skillnad från andra Hravelsfestare är Guthreid uppskattad, vilket hon gärna utnyttjar för sin ätt och de sammansvärjdas räkning.

Ingra Hravelsfest
19 år. Guthreids lillasyster och Miriuthas skyddsling. Ses ofta vid sidan av sin äldre syster och får personlig träning av godefrun. Skarp som få och egensinnig och många tippar henne som en framtida ledare, om hon inte gifts bort vill säga.

Berthund Ulvabane
53 år. Berthund är en av Miriuthas svågrar, Beogars, Guthreids och Ingras fader, och inte minst en hjälte från Majnjord. Han är en gammal krigsman som sett blod och död över fyra årtionenden, han var bara 10 år när han dräpte sin första karl. Under epitetet Ulvabane är han vida känd som en krigsstrateg och svärdskarl.

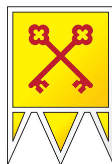
Ilmarund Hravelsfest
79 år och Miriuthas gamla farbror. Trots sin ålder har han fortfarande kraft kvar i kroppen. Ilmarund har sedan länge något otalt med tisklan och Ovus men han har aldrig berättat vad det är. Han är en skarp förhandlare, talare och kan spela över fem instrument bättre än de flesta skalder.

Garamund Gavgneist
54 år. Kalkfader under Luigna av Silvtrunder och konspiratör. Garamund har under hela sitt liv varit missnöjd med hur tisklan har skött riket och fick genom en slump höra hur Ilmarund ondgjorde sig över henne. Han berättade själv om sitt hat mot henne och blev snabbt en del av sammansvärjningen.

Hordefred Bitterklinga
43 år. Vapenmäster över vakthirden i tisklans borg och sedan länge varit en god vän till Beogar. De två har tränat ihop sedan ungdomen och Hordefred har bitvis blivit en storebror till Beogar på vissa sätt. Han färgades av godesonen till att bli en del av sammansvärjningen. Hordefred är känd för att smörja sina klingor i bitterbär som lätt gör sårade fiender sjuka.

Prästkungen
Trots att Miriutha Hravelsfest är ledaren för de sammansvärjda är det egentligen prästkungen Inthéin Gavetrogen som håller i trådarna. Från sin borg i Ghavelid skickar han bud till godefrun om stora belöningar om hon hjälper honom att ta makten i Runvjiik.

BEROMYDR (HANDELSÄTT)



Släkten Beromydr är inte bara en rik handelsmannaätt utan även en av runvjiiks största släkter, klanerna i norr borträknade. Med sitt fasta grepp kring salttradens största handelsplatser och med många skickliga månglare, boskapsuppfödare, hantverkare och hästkännare i sin skara, byter få vardagliga handelsprodukter händer utan att de är inblandade på ett eller annat sätt. Vid sidan av den handel de tjänar stora säckar silver på är deras unika relation till tisklan något som givit dem ytterligare inflytande i landet, trots att de tillhör det vanliga folket. Sedan den stora freden efter femspjutsslaget har släkten hållit tisklans livgarde med rikets bästa hästar vilket är något som skänkt dem stor popularitet bland tisklans ryttarstyrkor och som dessutom givit deras ätteman tisklans öra. Rikets andra godefamiljer har längre protesterat mot denna affärsuppgörelse men då familjens uppfödda hästar verkligen är snabbare och bättre än de flesta övrigas går deras affärsuppgörelse inte att upplösas. Beromydr har med detta gjort sig både mäktiga fiender i landet, bland annat prästkungen själv, men också starka fränder. Att de håller sig med en stor stående spjuthird på över 200 man är lätt att förstå och i deras led syns både vanliga män och hjältar. Spjutbäraren och ormdräparen Swaalhur har under en tid tjänat i deras led och med sitt ursprung ifrån skogarna mot Majnjord har de fått flera allierade där.

Deras nuvarande ätteman, Gamrindwyl Beromydr, är över 90 år gammal men fortfarande klar i huvudet som en ungtupp. Hans vänster arm är numera lam och han springer helst inte längre men han går själv och har röst nog att kväsa de mest högljudda bråkstakarna på ättens ting. Runt sig har han ett råd beståendes av elva familjeäldsten, som var och en är starke man för en samling hilkar på släktens marker. Gamrindwyl är vän med tisklan och kallas då och då till henne för råd och umgänge. Även om hon är av ädelt blod och Beromyndr är av vanligt blod har de nyttjat varandra i tider av oro då de ömsesidigt hjälpt varandra.

Släktens största styrka i detta har varit deras sammanhållning, något de själva varit väl medvetna om. Detta har gjort Beromyndr rika och irriterat godarna eftersom de känt sig utkonkurrerade av en "löskesläkt" som formligen "lever i sänghalmen". Trots deras vanliga härkomst anses de som fint folk av vanliga gårdsfolk, men har aldrig fått vara med i de ädla familjernas spel och lekar och därmed blivit utestängda ur den direkta, politiska maktkampen. Tisklan har dock uppskattat deras lojalitet och belönat dem med flera förmåner och rättigheter som andra vanliga ätter saknar. Inte minst har de blivit betraktade som tisklans egna tjänarsläkt, något som gjort att de istället indirekt kunnat påverka större ting än de annars skulle kunna göra.

Deras spjuthird är fördelad över flertalet gårdar och kan lätt kallas samman med släktens hornblåsare som finns ute på nejderna mellan gårdar och byar. Familjens ättegård, Beromarksborg, är en storgård en dagsmarsch söder om salttraden. Den är gammal men välskött, och är försvarad av en stående styrka ur spjuthirden. Gårdens storsal rymmer nästan 700 personer och kan jämställas med vilken godesal som helst. Vackert utsmyckad och prydd med både fanor från femspjutsslaget och införlivade viktiga släkter är den en storslagen syn att få ta del av. Gårdens huvudbyggnad är i tre våningar och har försvarsgluggar för skyttar som löper runt hela andra våningens balkong. Dessutom är porten förstärkt och hallgången befäst vilket gör försvar av den särskilt lätt om en fiende skulle ta sig in. Beromydr är särskilt stolta över att en av Kappmästarens alla ormbestar stoppades i denna hall och dess fjäll sägs fortfarande pryda ätteäldstens rustning som finns i gårdens vapenkammare i källaren.

GENERELLA ÅSIKTER

Här följer ätten Beromydrs generella åsikter om de olika maktfaktorerna i landet.

Weroung

Starka, Gavetroende och enade. Vi följer deras önskemål när tillfälle ges, så tillsvida de inte tänker stjäla våra hästar eller våra handelsvaror, då är de inte välkomna på marknaderna längre.

Eldtanne

Tisklans fränder, om än oförklarligt så. Deras gamla fiendeskap med Weroung kommer ingen att kunna blunda för och den dag då de möts på fälten utanför våra gårdar.

Hravelsfest

Österns godemän är också skickliga handelsmän, särskilt med deras produkter från deras marker som vi behöver.

Ovus

Ovus vågar man inte gå emot, än mindre hans tjänare. Tisklan är vår härskare och henne följer vi.

Prästkungen

En otäck krigsherre i nordväst som tydligen vill oss illa. Vi rustar oss för strid om tisklan så önskar.

Urkons klaner

Nordens barbarer som sägs härstamma från urfolken som levde här innan Gave spred sitt ljus här.

Ostrosedsdyrkare

De gamla vägarna är ej att förglömma, men de har ingen plats i Gaves ljus. Hjälp de behövande och lyd din furstinna, så kommer allt gå dig väl.

APPENDIX 2

I Mardröm figurer tonvis med spelledarpersoner som rollpersonerna kan stöta på under olika skeden av äventyret. Detta appendix är inte på något vis heltäckande och om någon saknas får spelledaren antingen själv hitta på värden för individen i fråga eller (om det går) använda sig av stycket Typiska spelledarpersoner i Trudvangs stigar sidan 144-147.

För att underlätta för äventyrskonstruktörerna har vi bara tagit med de viktigast uppgifterna. Vissa spelledarpersoner har fått både bakgrund och fullständiga spelvärden medan andra beskrivs mer komprimerat. En viss komplettering från spelledaren kan därför behöva göras om någon "biroll" får en större plats i äventyret än konstruktörerna tänkt.

Spelledarpersonerna presenteras kapitelvis och i den mån det går i kronologisk ordning. Spelledaren bör själv skriva en lista på vilken sida viktiga beskrivningar av spelledarpersoner finns för en snabbare åtkomst.

m/s=meter/spelrunda. KP=Kroppspoäng. RV=Rustningsvärde. SP=Stridspoäng. GP=Gudapoäng. VP=Vitnerpoäng. FFF=Färdigheter, Fördjupningar, Förmågor.

2. SVARTLIDEN

Laik. Korpikallaalf. Ledare. ■ SMI +2, PSY +1, SPI -1 ■ 14 m/s ■ KP 25 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 22. Förstärkt båge, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Jakt och Fiske FV 12, Lönndom FV 12, Rörlighet FV 14, Strid FV 12, Tala (vojnimmha) FV 15, Överlevnad FV 11. Nattsyn.

Korpikallaalfer. Jägare. ■ SMI +1, KAR +1, FYS -1 ■ 13 m/s ■ KP 22 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 17. Jaktbåge, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Jakt och Fiske FV 8, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 9, Strid FV 7, Tala (vojnimmha) FV 11, Överlevnad FV 9. Nattsyn.

Mule. Minox. Råskinn. ■ STY +4, FYS +4, INT -1 ■ 15 m/s ■ KP 40 ■ Hud, RV 2 ■ SP 15. Tvåhandsklubba, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Jakt och Fiske FV 12, Lönndom FV 8, Strid FV 10, Tala (röna) FV 12.

Klöve. Minox. Råskinn ■ STY +4, FYS +4, INT -4 ■ 15 m/s ■ KP 42 ■ Hud, RV 2 ■ SP 15. Tvåhandshammare, 1T10 (ÖP 9-10) +3.
■ FFF: Jakt och Fiske FV 6, Lönndom FV 6, Strid FV 10.

Ronhia. Mittländare. Gårdskvinna. ■ SPI +1, KAR +1, STY -1 ■ 10 m/s ■ KP 23 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 22.
■ FFF: Hantverk (mjuka material) FV 8, Skötsel (gård) FV 8, Strid FV 6, Tala (röna) FV 10.

Borjornikkadvärgar. Glasblåsare. ■ STY +2, FYS +1, SMI -1 ■ 6 m/s ■ KP 30 ■ Fjällpansar, RV 7 ■ SP 20. Stridsyxa, 1T10 (ÖP 9-10). Sköld.
■ FFF: Handel FV 9, Hantverk (glas) FV 16, Lönndom FV 5, Strid FV 10, Tala (röna) FV 6, Tala (tharkba) FV 12. Mörkersyn.

3. RUNVJIIK

Lurghan Skogsvide. Skogshuggare. ■ STY +4, FYS +2, SPI -2 ■ 10 m/s ■ KP 30 ■ Päls, RV 2 ■ SP 23. Trädklyvaryxa, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 7, Hantverk (trä) FV 9, Jakt och Fiske FV 6, Lönndom FV 6, Strid FV 13, Tala (röna) FV 9.

Dergmehr. Gavlian. ■ SPI +2, PSY +1, STY -1 ■ 10 m/s ■ KP 25 ■ Metallförstärkt läder, RV 4 ■ SP 18. Stridshammare, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Läkekonst FV 6, Lönndom FV 5, Religion (nidendomen) FV 13, Riddjur FV 7, Strid FV 8, Tala (röna) FV 12.

Hirdvakter. Mittländare. ■ STY +2, FYS +1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 29 ■ Päls, RV 2 ■ SP 25. Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld.
■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 5, Hantverk (trä) FV 5, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 9, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8.

Lindormen. Drakjord. ■ STY +6 ■ 55 m/s ■ KP 152 ■ Fjäll, RV 4 ■ SP 27 (fördelade över 3 spelrundor). Bett 1T10 (ÖP 7-10) +6
■ FFF: Strid FV 12, Tala (röna) FV 6. Fångst. Regenerande hjärta. ■ För mer information se Trudvangs stigar sidan 125.

Drauger. Odöda krigare. ■ STY +2, SPI +2, INT -2 ■ 8 m/s ■ KP 24 ■ Rostig ringbrynja, RV 3 ■ SP 16. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10).
■ SP 21. Naturlig strid, 1T10+2. ■ FFF: Lönndom FV 8, Strid FV 11. Mörkersyn.

Merolond Gavbreith. Rortväktare. ■ STY +2, SPI +1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 30 ■ Grenhjälm, RV 9 och Förstärkt ringbrynja, RV 6
■ SP 27. Spikklubba, 1T10 (ÖP 10). Stor sköld. ■ GP 11 ■ Gaves blick (nivå I), Helgad rustning (nivå I), Helgat vapen (nivå I).
■ FFF: Läkekonst FV 5, Lönndom FV 5, Religion (nidendomen) FV 10, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 7, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8.

Merolonds väpnare (2st). ■ STY +1, SMI +1, INT -1 ■ 11 m/s ■ KP 26 ■ Öppen hjälm RV 7 och Förstärkt ringbrynja RV 6
■ SP 20. Spikklubba, 1T10 (ÖP 10). Stor sköld. ■ FFF: Religion (nidendomen) FV 5, Riddjur FV 7, Strid FV 10, Tala (röna) FV 6.

Simurgs stackare. Demonsmittade. ■ STY -1, FYS -1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 20 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 13. Klubba, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Skötsel (gård) FV 8, Strid FV 8, Tala (röna) FV 9. Demonsmittade.

4. HRIESIJ

Elotein Bragdman. Värdshusvärd. ■ FYS +2, KAR +2, FYS -1 ■ 10 m/s ■ KP 26 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 36. Huggspjut, 1T10 (ÖP 8-10) +3.
■ FFF: Geografi (mittland) FV 11, Handel FV 8, Lönndom FV 6, Skötsel (stad) FV 6, Strid FV 16, Tala (röna) FV 12, Underhållning FV12.

Typisk handelsman. ■ INT +1, KAR +1, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 25 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 6. Dolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Geografi (mittland) FV 8, Handel FV 12, Skötsel (stad) FV 6, Strid FV 6, Tala (röna) FV 12, Kvalitetsbedömning, Värdera.

Typisk hantverkare. ■ STY +1, FYS +1, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 27 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 8. Handyxa, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Handel FV 6, Hantverk (valfritt) FV 12, Skötsel (stad) FV 6, Strid FV 8, Tala (röna) FV 9, Kvalitetsbedömning, Värdera.

Typisk tjuv. ■ SMI +2, INT +1, PSY -1 ■ 12 m/s ■ KP 26 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 13. Dolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Handel FV 4, Hantverk (trä) FV 4, Lönndom FV 10, Rörlighet FV 10, Skötsel (stad) FV 4, Strid FV 8, Tala (röna) FV 8, Låsdyrkning.

LUIGNA FRÅN SILVTRUNDR, TEMPELMODER

Ras: Människa (virann).
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 8 m/s.
Exc. karaktärsdrag: SPI +4, INT +2, SMI -2.
Kroppspoäng: 22. **Kroppsdelar:** Huvud 11, Höger arm 11, Vänster arm 11, Bröstkorg 22, Mage 15, Höger ben 15, Vänster ben 15.
Färdigheter: Geografi (vastermark) FV 6, Geografi (mittland) FV 10, Handel FV 12, Kulturkännedom (mittland) FV 12, Kulturkännedom (vastermark) FV 10, Religion (nidendomen) FV 17, Riddjur FV 7, Rörlighet FV 4, Skötsel (tempel) FV 16, Strid FV 7, Tala (röna) FV 15, Underhållning FV 5.
Fördjupningar: Ceremoni, Estiatika, Fullkomlig, Förvaltning, Gudarnas gunsting, Helig, Historia (mittland), Kunskapstörstare, Liturg, Läsa och skriva (röna), Missionär, Mässvana, Räkna, Silvertunga, Storliturg, Vältalig.
Gudapoäng: 31.
Böner: Dagerglans (nivå III), Gastbane (nivår III), Helbrägdagörelse (nivå II), Helgavard (nivå II, Helgonakraft (nivå III), Uvenlavärn (nivå III), Vördnad (nivå II).
Holmgång: 7 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 7 stridspoäng.
Utrustning: Vit alba med vinröd korkåpa, Halsband med blodsdroppe (rubin), Rorta, Penningpung med 1T10+5 silvermynt.

OYNBREGE VITEKALK, RORTVÄKTARHERSIR

Ras: Människa (virann).
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: STY +2, SPI +2, KAR -1.
Kroppspoäng: 28. **Kroppsdelar:** Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Färdigheter: Geografi (vastermark) FV 7, Geografi (mittland) FV 7, Handel FV 4, Kulturkännedom (mittland) FV 9, Kulturkännedom (vastermark) FV 11, Lönndom FV 6, Religion (nidendomen) FV 12, Riddjur FV 14, Rörlighet FV 9, Strid FV 16, Tala (röna) FV 12.
Fördjupningar: Alert, Beriden strid (ryttarlegend), Försvarare, Holmgång, Kampvana, Krigsvana, Ledare, Läsa och skriva (röna), Missionär, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Ryttare, Sköldbärare, Sköldmästare, Stridsförflyttning, Stridsvana, Taktiker, Vapenbärare (Enhandsfattade yxor), Vapenmästare (Enhandsfattade yxor), Vapenlegend (Enhandsfattade yxor).
Gudapoäng: 14.
Böner: Gaves blick (nivå I), Helgad rustning (nivå II), Helig tanke (nivå I).
Holmgång: 21 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 36 stridspoäng.
Vapen: Pendelyxa, 1T10 (ÖP 9-10).
Sköld: Stor sköld.
Rustning: Grenhjälm, RV 9. Fjällpansar, RV 7.
Utrustning: Vit tunika med nidendomens ek på bröstet, Brett vildsvinsbälte, Hartass med fäste av silver, Penningpung med 1T10+5 silvermynt.

Typisk rortvakt. Helig krigare. ■ STY +2, SPI +1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 29 ■ Fjällpansar, RV 7 ■ SP 32. Morgonstjärna, 1T10 (ÖP 9-10). Sköld.
■ FFF: Geografi (mittland) FV 6, Lönndom FV 6, Religion (nidendomen) FV 10, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 7, Strid FV 12, Tala (röna) FV 10.

Typisk gavlian. Munkar och nunnor. ■ STY +2, SPI +1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 24 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 6. Dolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Geografi (mittland) FV 10, Lönndom FV 6, Religion FV 12, Rörlighet FV 5, Strid FV 6, Tala (röna) FV 12, Läsa & skriva (röna).

Malinka. Trälhandlare. ■ INT +1, KAR +1, FYS-1 ■ 10 m/s ■ KP 23 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 6. Ringdolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Extraktkunskap FV 9, Handel FV 10, Kulturkännedom (mittland) FV 6, Lönndom FV 11, Rörlighet FV 5, Strid FV 6, Underhållning FV 6.

Tremulv. Trälhandlare. ■ INT +2, PSY +1, STY -1 ■ 10 m/s ■ KP 26 ■ Tjock tyg, RV 1 ■ SP 9. Trästav, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Handel FV 13, Strid FV 9, Extraktkunskap FV 16, Drogkunskap, Extraktmakare, Giftkunskap, Upptäcka extrakt, Örtkunskap.

Ambrandak. Trälhandlare. ■ SMI +1, KAR +1, SPI -2 ■ 11 m/s ■ KP 27 ■ Härdat läder, RV 3 ■ SP 28. Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Extraktkunskap FV 14, Geografi (mittland) FV 9, Handel FV 13, Hantverk (trä) FV 6, Riddjur FV 7, Rörlighet FV 11, Strid FV 13.

Träljägare. ■ STY +1, FYS +1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Metallförstärkt läder, RV 4 ■ SP 20. Klubba, 1T10 (ÖP 10). Oxpiska, 1T5.
■ FFF: Geografi (mittland) FV 6, Handel FV 8, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 8, Skötsel (stad) FV 5, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8.

5. RÄVSPEL

EILIN NARBONNE, TISKLA



Ras: Människa (mittländare).
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: INT +2, PSY +2, STY -1.
Kroppspoäng: 22. **Kroppsdelar:** Huvud 11, Höger arm 11, Vänster arm 11, Bröstkorg 22, Mage 15, Höger ben 15, Vänster ben 15.
Färdigheter: Geografi (vastermark) FV 8, Geografi (mittland) FV 12, Handel FV 11, Kulturkännedom (mittland) FV 16, Kulturkännedom (vastermark) FV 10, Religion (nidendomen) FV 6, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 5, Skötsel (krig) FV 12, Skötsel (land) FV 16, Strid FV 6, Tala (eika) FV 12, Tala (röna) FV 16, Underhållning FV 11.
Fördjupningar: Estiatika, Förvaltning, Heraldik (mittland), Historia (mittland), Högtider, Köpslå, Lag och ordning, Läsa och skriva (eika), Läsa och skriva (röna), Ormtunga, Ransonering, Räkna, Sigill (mittland), Silvertunga, Skönskrift, Spela (stränginstrument), Tronländska, Vältalig, Väströna.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 6 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 6 stridspoäng.
Vapen: Inga.
Sköld: Ingen.
Rustning: Ingen.
Utrustning: Furstlig utstyrsel, Silvertiara med juveler, Halsband med röd juvel (formad som en blodsdroppe), Harpa.

Godurond. Virann. Tisklans kammarherre. ■ INT +2, KAR +1, FYS -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Tjockt tyg , RV 1 ■ SP 5. Dolk, 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 14, Handel FV 13, Kulturkännedom (mittland) FV 16, Skötsel (stad) FV 16, Strid FV 5, Tala (röna) FV 16.

Kronspjutbärare. Tisklans livhird. ■ STY +2, SMI +2, KAR -1 ■ 12 m/s ■ KP 30 ■ Bandrustning, RV 8 ■ SP 41. Huggspjut, 1T10 (ÖP 8-10)+3. ■ FFF: Lönndom FV 8, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 12, Strid FV 16, Tala (röna) FV 8, Beskyddare, Stridsvana, Krafthugg, Beriden strid.

Spjuthird. Hriesijs hirdmän. ■ STY +2, PSY +1, SPI -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Ringbrynja, RV 5 ■ SP 25. Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10). Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 8, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 7, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8.

Bågskytt. Tisklaborgens bågskyttar. ■ STY +1, SMI +1, PSY -1 ■ 11 m/s ■ KP 25 ■ Härdat läder, RV 3 ■ SP 22. Förstärkt båge, 1T10 (ÖP 9-10). ■ FFF: Hantverk (trä) FV 6, Jakt och Fiske FV 7, Lönndom FV 10, Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8, Underhållning FV 5.

BEOGAR HRAVELSFEST

Ras: Människa (mittländare).
Tro: Nidendomen.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: STY +2, SMI +2, KAR -1.
Kroppspoäng: 30. **Kroppsdelar:** Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 9, Handel FV 6, Jakt och fiske FV 8, Kulturkännedom (mittland) FV 9, Lönndom FV 7, Religion (nidendomen) FV 5, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 11, Skötsel (krig) FV 11, Strid FV 13, Tala (röna) FV 10, Underhållning FV 8.
Fördjupningar: Alert, Artjägare (hjort), Beriden strid, Heraldik (mittland), Holmgång, Kampvana, Ledare, Läsa och skriva (röna), Rustningsbärare, Rustningsmästare, Resenär (runvjiik), Ryttare, Sagoberättare, Stridsförflyttning, Stridsvana, Två vapen, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen och enhandsfattade svärd).
Förmågor: Inga.
Holmgång: 18 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 33 stridspoäng.
Vapen: Stridshammare, 1T10 (ÖP 9-10). Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10).
Rustning: Fjällpansar, FV 7.
Utrustning: Rikemanskläder, Guldring, Läderbälte med guldspänne, 2T20+20 silvermynt.

Typisk hirdman. Godeätternas vakter. ■ STY +2, FYS +1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Härdat läder, RV 3 ■ SP 20. Stridsyxa, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 7, Lönndom FV 10, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 9, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8.

Typisk godeättsädling. Man. ■ STY +1, PSY +1, SPI -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Ringbrynja, RV 5 ■ SP 27. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Sköld. ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 8, Handel FV 10, Lönndom FV 7, Riddjur FV 10, Skötsel (gård/hilke) FV 8, Strid FV 12, Tala (röna) FV 10.

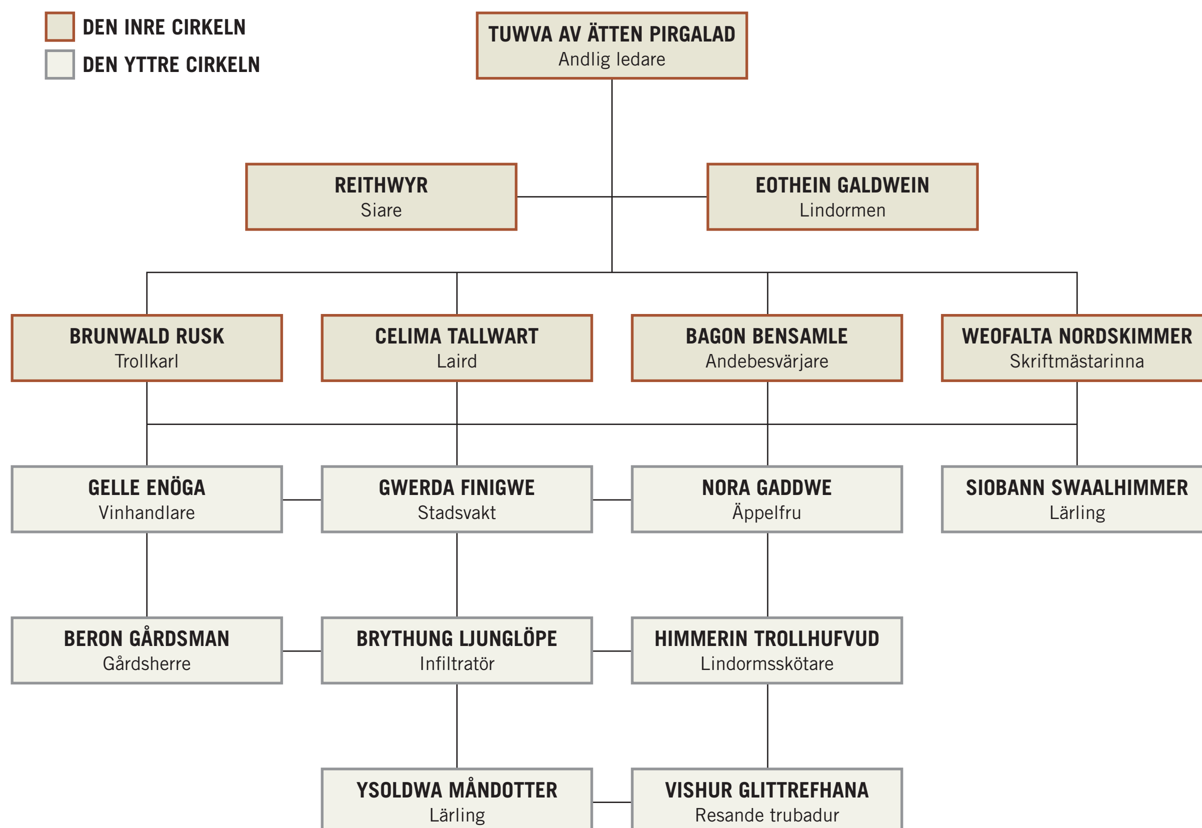
Typisk godeättsädling. Kvinna. ■ INT +1, KAR +1, FYS -1 ■ 10 m/s ■ KP 24 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 6. Dolk, skada 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 8, Hantverk (mjuka material) FV 12, Läkekonst FV 8, Skötsel (hushåll) FV 9, Strid FV 6, Tala (röna) FV 12.

Typisk godeättshersir. Man. ■ SMI +2, INT +2, SPI -1 ■ 12 m/s ■ KP 26 ■ Plåtrustning, RV 9 ■ SP 34. Morgonstjärna, 1T10 (ÖP 9-10). Sköld. ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 12, Handel FV 10, Lönndom FV 7, Riddjur FV 12, Skötsel (krig) FV 14, Strid FV 14, Tala (röna) FV 12.

Typisk gode/godefru. ■ INT +2, PSY +2, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 26 ■ Fjällpansar, RV 7 ■ SP 23. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Liten Sköld. ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 12, Handel FV 14, Riddjur FV 8, Skötsel (ätt) FV 16, Strid FV 8, Tala (eika), FV8, Tala (röna) FV 16.

Frydmarr Gråfot. Budbärare. ■ FYS +1, SPI +1, PSY -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Päls, RV 2 ■ SP 20. Dolk, skada 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 13, Jakt och fiske FV 9, Lönndom FV8, Riddjur FV 12, Strid FV 10, Tala (eika), FV8, Tala (röna) FV 12.

6. YGGVÄKTARNA



TUWVA AV ÄTTEN PIRGALAD



Tuwva föddes och växte upp i det mytomspunna Tronland. Som tronländare är hon vid sidan av den senare anammade ostroseden även hängiven whotedyrkare. Tuwva charmades av Eothein när han kom till Tronland för att lära sig vapen-, vitner- och skaldkonst för 20 år sedan. Hon valde att följa honom till Hriesij i Runvjiik för att hjälpa till i kampen mot nidendomen. Sedan dess har de levt som ett par där Tuvwa trots Eotheins stora makt bland yggväktarna alltid sagt vad hon tyckt och gjort som hon velat. Hon vägrar underkasta sig någon. När Eothein valde att förvandla sig till lindorm blev Tuwva till en början sorgsen men tycker nu att det känns skönt att slippa honom. De senaste åren försämrades deras förhållande rejält på grund av Eotheins ständiga försök att kontrollera Tuwva mot hennes vilja. Sedan Eotheins hamnskifte har Tuwva i praktiken tagit över styret av yggväktarna och ingen i sällskapet har öppet motsatt sig detta fastän det muttrats tyst bland några av medlemmarna.

Tuwva har alltid varit skeptisk mot nidendomen, inte minst sedan hon fick höra berättelsen om kappmästaren och det mytomspunna Femspjutsslaget där virannerna stängde sina dörrar för hemvändande tronländare som därmed dräptes av arker och annat vildfolk efter slaget. Ätten Pirgalad värderar retorisk skicklighet lika högt som stridsfärdigheter och Tuwva är också mycket språkkunnig. Hon talar förutom sitt modersmål Västalfermål även en sjungande Väströna och fullgod Vojnimmha, alfernas tungomål. Tuwva är skicklig med vapen och kan den tronländska tekniken Virvelhugg (se Vastermark). Kanske väljer Tuwva att en dag återvända till sitt hemland för att bli en sköldväktare vid Pirgalads hov.

Ras: Människa (tronländare).
Tro: Ostroseden och Whotedyrkan.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 12 m/s.
Exc. karaktärsdrag: SMI +2, INT +2, FYS -1.
Kroppspoäng: 22. **Kroppsdelar:** Huvud 11, Höger arm 11, Vänster arm 11, Bröstkorg 22, Mage 15, Höger ben 15, Vänster ben 15.
Färdigheter: Geografi (vastermark) FV 7, Geografi (mittland) FV 9, Hantverk (mjuka material) FV 5, Kulturkännedom (mittland) FV 8, Kulturkännedom (tronland) FV 12, Kulturkännedom (vastermark) FV 6, Lönndom FV 6, Religion (ostroseden) FV 6, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 9, Strid FV 12, Tala (eika) FV 12, Tala (röna) FV 16, Underhållning FV 4.
Fördjupningar: Alert, Beriden strid, Historia (tronland), Historia (mittland), Holmgång, Högtider, Kampvana, Ledare, Läsa och skriva (röna), Rustningsbärare, Sköldbärare, Stridsvana, Tronländska, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Virvelhugg, Vojnimmha, Vältalig, Västalfermål, Väströna.
Förmågor: Inga.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 22 stridspoäng + 5 stridspoäng låsta till sköldar + 5 stridspoäng låsta till enhandsfattads svärd.
Vapen: Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Dolk, skada 1T10 (ÖP 10)
Sköld: Medelstor sköld.
Rustning: Fjällpansar, RV 7.
Utrustning: Godemanskläder, pälsmantel, tronländskt armband av gripbrons, halsband (med lindormshuvud), flinta, stål, brynsten, rörväska med skriftrullar, 1T20+10 silvermynt.

EOTHEIN GALDWEIN

Eothein Galdhwein föddes i Runvjiiks huvudstad Hriesij och växte upp i staden. När han fyllde 20 år begav han sig västerut till sägnernas Tronland för att lära sig tronländarnas utgamla stridskonst samt träna i vitner- och retorikfärdigheter. Tronländarna vägrade först att släppa in Eothein i deras skyddade rike men när han svor sin trohet till Whote och de nio kungarna blev han insläppt, om än motvilligt.

Det var under tiden i Tronland som han träffade den eldiga Tuwva som sedan följde med honom tillbaka till Hriesij där de tillsammans tog kontakt med yggväktarna i staden. Eothein blev genom sin skicklighet snabbt den nye andlige ledaren i organisationen och höll den positionen tills för bara några månader sedan.

Med hjälp av drömkonsten förutsåg Eothein den unge mannen som skulle ena landet under ostroseden. Det var även han som översåg "kidnappningen" av siarpojken och som uppfostrade honom som sin egen son.

Eothein har alltid varit en makthungrig person, somliga skulle säga för makthungrig. Själv skulle han kalla sig för en man som vet vad han vill och därefter ser till att få det. Med öömma nypor styrde han yggväktarna och hans drömkonst ifrågasattes inte. Trots sin egensinniga karaktär har Eothein alltid varit en respekterad ledare. Han tycktes alltid vara den mest kunnige och den mest erfarne vilket gjorde honom till utmärkt ledare.

I sin hunger efter mer makt och att själv börja dyrkas gjorde Eothein för någon månad sedan det slutgiltiga offret. Han åt upp ett lindormshjärta och förvandlades själv till en lindorm. De flesta såg med avsky över vad Eothein gjort men några har börjat dyrka honom, speciellt de fanatiska lindormsdyrkarna som finns bland yggväktarna.

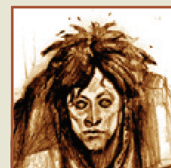
Trots att Eothein nu ser ut som en lindorm har han fortfarande kvar mycket av sin mänskliga personlighet och det går att rådfråga honom. Han blir dock mer reptillik för var dag som går och hans bestialiska sida blir allt svårare att kontrollera. Eotheins förhoppning är att en dag bli odödlig som Pwynd Långormsdräpe.

Eothein Galdwein. Lindorm. ■ STY +6 ■ 55 m/s ■ KP 144 ■ Fjäll, RV 4 ■ SP 22 (fördelade över 3 spelrundor). Bett 1T10 (ÖP 7-10) +6 ■ FFF: Strid FV 12, Tala (röna) FV 16. Drömkonst. Fångst. Regenerande hjärta. ■ För mer information se Trudvangs stigar sidan 125.

REITHWYR

Reithwyr är idag inte längre den pojke han var när han fick sin drömvision om prästkungens fall utan en man på 30 år. Det första man slås av när man ser Reithwyr är hans nästan sjukligt vita hy. Denna beror på att Reithwyr i större delen av sitt liv vistats inomhus eller nere i källaren i yggväktarnas högkvarter för att förbli gömd för hela Runvjiik.

Reithwyr är en vänlig och försiktig själ som försöker undvika att göra någon förnär eller skada någon. Han är raka motsatsen till sin adoptivfar Eothein i det avseendet att han föraktar maktbegär och istället värdesätter ödmjukhet och givmildhet. Reithwyr har alltid varit mer eller mindre svår att kommunicera med och han syns ofta rabblande för sig själv. Yggväktarna hävdar att detta beror på att han lever till viss del i sin drömvärld. På senare år har det blivit allt svårare att kunna tala med Reithwyr eftersom han nästan ständigt varit helt onåbar. Han har talat för sig själv, gett ifrån sig skräckfyllda skrik utan förvarning och sover ständigt oroligt vändandes och vridandes. Det verkar som om tiden snart är kommen då Reithwyr för gott lämnar Trudvang för sin drömvärld.



Utöver att Reithwyr är svår att kommunicera med har han även fysiska handikapp. Han är mycket svag och måste stötta sig på kryckor när han tar sig fram. Dessutom är han sedan några år tillbaka helt blind. I de stunder då yggväktarna kunnat tala med honom har han sagt att världen alltid varit fylld av en mjölkvit dimma. När han var yngre var det endast dimslöjor men numera är Reithwyrs värld helt vit och kontrastlös.

Alldeles nyligen försvann Reithwyr spårlöst från sitt hem i källaren precis efter ett synnerligen kraftigt skyfall. Ett stort mörkt hål gapar i en av väggarna nere i källaren. En mörk och olycksbådande grottgång slingrar sig iväg i mörkret och endast obetydliga undersökningar av gången har gjorts. Yggväktarna har hört röster och ljud som liknar steg långt borta men i rädsla för att gå vilse bland gångarna har de inte vågat undersöka ljudens källa.

Reithwyr. Siare. ■ SPI +4, INT +1, FYS -2 ■ 2 m/s (handikappad) ■ KP 23 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 5. ■ GP 50. ■ FFF: Religion (ostroseden) FV 16, Tala (eika) FV 8, Tala (röna) FV 12, Gessa (nivå III), Drömkonst. Blind.

BAGON BENSAMLE

Bagon växte upp i en lottlös hanirfamilj som födde upp kreatur utanför Ghavelid för mycket länge sedan. Hans familj var fattig men tjänade ingen annan än sig själva. De drev runt som vandrare nomader med sin hjord, sov ofta under den bara himlens stjärnvalv och sålde det de fick ut av djuren på marknader och byar och nöjde sig med detta. Bagon var en liten pojk, undanskymd av sina större bröders skryt och hyss. Men han fann en hemlighet han höll för sig själv, något som de andra aldrig fick reda på - en drömlik hlogr i djupet av Gildamor. Upplevelsen för den enkla herdepojken blev omvälvande, och han slungades genom tidens dimmor då han besökte den. Med åren fick Bagon lärdomar av hlogrn, visdom som om historiens gång själv hade talat till honom och han blev en mäktig andebesvärjare.

Den unge mystikern tog rollen som väktare över sin familj, någon som han bar med sig generation efter generation, och hans familj blev fruktad och känd som de som vaktades av Skogens skugga. Vid en tidpunkt fick han kontakt med en trollkarl som värvade honom till ett hemligt sällskap som eftersökte kunskap om drömmar och Bagon blev en av deras visaste trollkarlar.



Bagon fick sitt namn Bensamle av yggväktarna som den enkla vandringshanir han var, med sina benpipor i bältet som varslade för hans ankomst. Bagon är en gammal man, flera generationer gammal och besitter en visdom som få kan förstå. Hans tid med hlogrn har gett honom kunskaper från andra världar men det har också gjort honom världsfrånvänd och svår att kommunicera med. Eothein gjorde aldrig formellt Bagon till en yggväktare då han inte tycker om städer eller brödraskap men då han är ostrosedsdyrkare ända in i själen har han ändå en given plats i den inre cirkeln av yggväktare. Bagon lärde Eothein många vitnerhemligheter och i gengäld har han fått tillgång till yggväktarnas kunskap och hängivenhet.

Sällan ser man Bagon vandra innanför Hriesijs murar och de få gånger man ser honom är han alltid utklädd till tiggare och stödjer sig på sin gamla vandringsstav. Bagon kan då lätt misstas för en hamingjestroende men det är bara en listig förklädnad.

Bagon Bensamle. Andebesvärjare. ■ INT +4, SPI +2, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 27 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 12. Trästav, 1T10 (ÖP 9-10). ■ VP 62. ■ FFF: Besvärjelskonst FV 16, Strid FV 7, Tala (röna) FV 16, Tala (tharkba) FV 8, Drömkonst, Astrala projektioner (nivå III).

BRYTHUNG LJUNGLÖPE

Brythung, eller Thung som han ofta kallas, är en av de snabbaste och mest vaksamma invånarna i staden även om få vet det. Han började tidigt som en vanlig ficktjuv på gatan men fick med en framgångsrik karriär snabbt upp smaken för "rika svin" som han själv kallade dem. De rika svinen brukade vara nidendomsanhängare som lever på hans egna folk, de gamla ostrosedstroende runvjiikarna, eller åtminstone viranner som visat särskilt vidriga sidor mot stadens löskefolk.

Brythung höll sig dock alltid undan stolthet och girighet och gav bort det mesta han stal till de fattiga staden. När Eothein fann Brythung med hjälp av sin drömkonst blev de snabbt fränder och utan att Brythung förstod det hade Eothein gjort sig till frände med honom i hans sömn. Deras vänskap blev äkta när de träffades i verkliga livet och idag tjänar han yggväktarna till sitt sista andetag. Även om Thung är en man från gatans skuggor har han inte förrän nyligen hört talas om den "mörke fursten i underjorden". När Reithwyr blev kidnappad var denne den första han kunde tänka sig var den skyldige men Thung har inte samlat sig mod för att ta reda på mer om dennes egentliga natur.

Brythung Ljunglöpe. Infiltratör. Tjuv. ■ SMI +4, PSY +1, SPI -1 ■ 14 m/s ■ KP 26 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 24. Ringdolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Handel FV 6, Lönndom FV 13, Rörlighet FV 16, Skötsel (stad) FV 6, Strid FV 12, Tala (röna) FV 9, Undre världen (hriesij).

GELLE ENÖGA

Gelle är en fryntlig och glad medelålders man med ett sinne för kryddvin. Han äger handelsboden som agerar fasad utåt för yggväktarnas högkvarter. Han har så länge någon kan minnas haft ett stort intresse för allt vad kryddvin heter. Själv tycker han, även om han självklart aldrig avslöjar det för någon, att kryddvinet är det bästa som västerns folk kommit med till Runvjiik. Han är inbiten ostrosedsdyrkare men försöker uppvisa en neutral personlighet utåt. Epitetet Enöga kommer inte som man kan tro av att Gelle bara har ett öga. Tillnamnet har han fått för sitt sätt att blundandes med ena ögat noga syna varje kryddvin han provar för att undersöka färgen och fylligheten. Han säger sig nämligen kunna se på färgen om kryddvinet är värt att köpa in eller inte. Handelsboden ligger lite avsides för att inte dra uppmärksamma ögon till sig och huset är så rangligt att det ser ut att rasa när som helst. Alla känner inte till Gelles vinbod men de som gör det hävdar att han har bland de bästa kryddvinerna som går att få i hela Runvjiik.

Gelle Enöga. Vinhandlare. ■ INT +2, KAR +1, SMI -1 ■ 14 m/s ■ KP 28 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 19. Handyxa, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Geografi FV 11, Handel FV 14, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 5, Skötsel (stad) FV 9, Strid FV 9, Tala (röna) FV 13.

GWERD FINIGWE

Gwerd föddes som andra dotter till en hästuppfödare på en gård norr om huvudstaden. Hon visade tidigt en särskild god hand med hästar och en gammal vandrande laird sa att hon hade Tanhjas öra. I sina yngre tonår såg hon sin familj dräpas av uppviglade gavlianer, något som fick ett spirande hat mot dem att gro inom henne. Hon tog efter mycket spott och spä värvning i stadsvakten för att överleva, och värvades senare av Eothein i största hemlighet, efter att hon räddade hans häst i en jaktolycka. Sedan dess är hon yggväktarnas kontakt i stadsvakten. Gwerd sägs också kunna tyda Tanhjas vilja bättre än någon annan. Hon är tystlåten, tillbakadragen, liten, seg och många tar henne för en tiggare när hon inte är iförd stadens rustning. I stadsvakten är hon hånad och det svarta fåret, något som yggväktarna funnit mycket användbart. Men hennes sinne är skarpt och hon är fullkomligt lojal mot yggväktarnas ledare.

Gwerd Finigwe. Spjuthird. ■ SMI +2, FYS +1, SPI -1 ■ 12 m/s ■ KP 25 ■ Ringbrynja, RV 5 ■ SP 27. Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10). Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. ■ FFF: Lönndom FV 9, Rörlighet FV 13, Skötsel (stad) FV 6, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8.

WEOFALTA NORDSKIMMER

Weofalta föddes som enda barn till en landlös ryttgode i lydgoden Himinbrioters hov och blev tidigt en del av Himinbrioters hovliv. Detta tack vare sin skönhet men efter tonåren också för att hon var mycket skärpt och nötte allt nedpräntat hon kom över i lydgodens bibliotek. Weofaltas kunskap om riket, osttronerna och ostroseden gjorde henne populär bland både folk och lairder, vilket i sin tur ledde henne till Skwildhugen som uppskattade hennes sakkännedom. Efter flera år som ung rådgivare och kammarfru till lydgodens hustru blev hon bortgift till en ädling i Runvjiik. Måttligt road av sitt stundande öde följde hon med men kom aldrig att trivas. Hon blev djupt deprimerad och försökte ta livet av sig i en fors men räddades av den unga Gwerd. Hon togs om hand av den unga flickan och hennes mästare Eothein och berättade sin livs historia för dem.

Eothein såg omedelbart Weofaltas potential och såg till att hennes make miste livet och att hon ärvde dennes guld, boning och makt. Weofalta kom därefter att rota sig i Hriesej och blev en respekterad yggväktare. På senare år har hon tagit sig en lärljunge i Siobann Swaalhimmer.

WEOFALTA NORDSKIMMER. Skriftmästarinna. ■ INT +2, SPI +2, FYS -1 ■ 10 m/s ■ KP 25 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 12. Dolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Lönndom FV 10, Strid FV 7, Tala (röna) FV 17, Tala (vrok) FV 9, Estiatika, Läsa och skriva (röna), Väströna, Drömkonst.

BRUNWALD RUSK

Brunwald växte upp på en gård strax söder om Utwist. Där lärde hans far honom hur man tar hand om och sköter en bondgård. Det var faderns önskan att Brunwald en dag skulle ta över gården men ödet ville annorlunda. När Brunwald var 12 år passerade nämligen den berömda vitnertämjaren Marusasso gården och denne såg genast Brunwalds potential. Marusasso övertalade fadern att låta Brunwald bli hans lärljunge och fadern som var lika häpen som rädd vågade inte säga nej. Brunwald packade således sina kappsäck och följde med vitnertämjaren. Under många år fick han lära sig vitnernas mysterier och ostrosedens traditioner. Det var också Marusasso som introducerade Brunwald till yggväktarna och han har därefter tjänat organisationen troget.

Brunwald Rusk. Trollkarl. ■ SPI +4, KAR +1, STY -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 17. Trästav, 1T10 (ÖP 9-10). ■ VP 49.
■ FFF: Drömkonst. Astral projektioner (nivå III), Djurkontroll (nivå II), Eld (nivå II), Luftkontroll (nivå II), Värme (nivå II), Växter (nivå III).

7. SALTGROTTORNA

KERA YARUX



Sedan tidiga år har Kera Yarux varit Tuva Sothis vapendragare och närmaste undersåte. Kera har hjälpt Tuva att stiga i Arklands brutala hierarki så att hon nu är en av de mäktigaste personerna i landet. Många ser det som självklart att Kera ska bli Tuvas gemål och därför kom det lite som en chock att Tuva skickade iväg Kera till Hriesij för att spionera på landet för hennes räkning. Tuva förklarade i enrum för Kera sitt agerande. Enligt henne var Kera den enda hon kunde lita på och därför den som bäst kunde avgöra när Runvjiik var moget för ett anfall. Trots att han var både arg och upprörd godtog han uppdraget. Kera anser att nu är tiden snart inne, så fort prästkungen och tisklan har tömt sina stridskafter på varandra tänker han ge signalen till Tuva.

Under de fem år som gått sedan Kera senast såg Tuva har han tagit Raika Sothi, Tuvas syster som älskarinna och endast genom den relationen har kunnat hålla sig borta från Arkland så länge. Om han inte hade en Sothi-kvinna i sin bädd skulle han bli tokig brukar han skrocka för sig själv. Kera har egentligen inga större känslor för Raika men hon underhåller honom så varför klaga.

Kera Yarux är en relativt ung man med en tärd och smal kropp och det är tornrotsätandet som satt sina spår. Han har mörkt stripigt hår som hänger fritt. Tänderna är gula och tandköttet smått brunt av tornroten. Kera är kylig, beräknande och låter sig inte luras i första taget. Han har också fått smak på den makt som han byggt upp och drar sig inte för att ta till de grövsta av våldshandlingar för att upprätthålla ordningen. Ibland klär sig Kera i helt vanliga kläder och beger sig ut i Hriesij för att spionera. Han längtar hett till det ögonblick Tuvas plundringståg sveper ner genom landet så att han kan ta sin trolovade i sin famn.

Ras: Människa (ark).
Tro: Hamingjes.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 12 m/s.
Exc. karaktärsdrag: KAR +2, SMI +2, SPI +2.
Kroppspoäng: 27. **Kroppsdelar:** Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 27, Mage 18, Höger ben 18, Vänster ben 18.
Färdigheter: Extraktkunskap FV 12, Geografi (mittland) FV 8, Handel FV 10, Jakt och Fiske FV 9, Lönndom FV 13, Religion (hamingjes) FV 14, Riddjur FV 9, Rörlighet FV 16, Skötsel (krig) FV 13, Strid FV 14, Tala (röna) FV 8, Tala (bultvrok) FV 12, Växt- och djurliv (nhoordland) FV 6.
Fördjupningar: Alert, Bergsklättrare, Beriden strid (ryttare), Djurträning, Extraktmakare, Finna dolda ting, Fortifikation, Förklädnad, Holmgång, Holmgångsmästare, Höjdhopp, Kampvana, Klättrarvana, Ledare, Längdhopp, Ormtunga, Ransonering, Resenär (mittland), Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Smyga, Stridsvana, Taktiker, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenbärare (tvåhandsfattade eggvapen), Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Vapenmästare (tvåhandsfattade eggvapen), Vigans kraft.

Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 16.
Böner: Bergsresetand (nivå II), Dvärgskalle (nivå II), Skogstrollsskalle (nivå II).
Holmgång: 24 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 34 stridspoäng.

FREDSBEVÄPNING
Vapen: Huggsabel, 1T10 (ÖP 9-10).
Rustning: Ringbrynja, RV 5.

KRIGSBEVÄPNING
Vapen: Tvåhandssvärd, 1T10 (ÖP 8-10) +3.
Rustning: Grenhjälm, RV 9. Fjällpansar, FV 7.

Utrustning: Två nycklar (till tornrotsförrådet och till kistorna i sitt eget sovrum).

RAIKA SOTHI

Raika Sothi är som namnet antyder yngre syster till den arkska krigsherren Tuva Sothi som normalt härjar i Urkons klanland i norra Runvjiik. Raika är mycket avundsjuk och till och med hatar Tuva som har lyckats kämpa sig så högt i den arkiska hierarkin. Därför tvekade hon inte för en stund när hon blev erbjuden att följa med de arker som skulle följa med Kera Yarux söderut. Denna resa skulle erbjuda Raika två saker, för det första skulle hon slippa systern Tuva och för det andra skulle hon kunna hämnas på samma syster genom att "förföra" hennes trolovade. Hur Tuva kommer att reagera om hon får reda på hennes relation till Kera vet hon inte men troligast kommer hon att bli rasande.

Raika har på senare tid börjat utmana Yarim Murtas om att bli ny ställföreträdare bland arkerna under Kera Yarux. Än så länge är det den gamla ordningen som gäller men Raika väntar bara på rätt ögonblick att peta bort Yarim och om han inte fogar sig tänker hon döda honom.

Ras: Människa (ark).
Tro: Hamingjes.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: SPI +2, KAR +1, INT -1.
Kroppspoäng: 24. **Kroppsdelar:** Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 5, Handel FV 5, Jakt och Fiske FV 7, Lönndom FV 5, Religion (hamingjes) FV 10, Riddjur FV 5, Rörlighet FV 8, Skötsel (krig) FV 6, Strid FV 10, Tala (röna) FV 5, Tala (bultvrok) FV 12, Växt- och djurliv (nhoordland) FV 5.
Fördjupningar: Holmgång, Höjdhopp, Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Ormtunga, Rustningsbärare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd).
Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 12.
Böner: Dvärgskalle (nivå I), Mastomanttand (nivå I).
Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 20 stridspoäng.
Vapen: Krumsvärd, 1T10 (ÖP 9-10).
Rustning: Metallförstärkt läder, RV 4.
Utrustning: Nyckel (till kistorna i Kera Yarux sovrum). Ett halsband med mastomanttanden fäst med ett försilvrat fäste.

ARGIN DROSKA

Argin Droska är en gammal kvinna som inte har många år kvar att leva. Hon har med åren blivit svagt senil men respekteras oerhört av de övriga arkerna för sina stora andliga kunskaper. För det mesta befinner sig Argin i arkernas helgedom, antingen i trans eller utförandes någon annan ritual. Ibland kommer Argin ut från helgedomen men då sitter hon mest för sig själv och mumlar. Kera är mycket fäst vid Argin och ser henne i det närmaste som sin mor. Därför skulle han bli rosenrasande om någon anfaller eller dödar Argin. Ingen möda kommer då att sparas för att skoningslöst straffa denna niding.

Ras: Människa (ark).
Tro: Hamingjes.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: SPI +4, PSY +1, FYS -4.
Kroppspoäng: 18. **Kroppsdelar:** Huvud 9, Höger arm 9, Vänster arm 9, Bröstkorg 18, Mage 12, Höger ben 12, Vänster ben 12.
Färdigheter: Extraktkunskap FV 13, Jakt och Fiske FV 5, Läkekonst FV 9, Lönndom FV 5, Religion (hamingjes) FV 17, Strid FV 4, Tala (bultvrok) FV 13, Växt- och djurliv (nhoordland) FV 16.
Fördjupningar: Botanik, Drogkunskap, Extraktmakare, Fullkomlig, Gelltis kraft, Gelltis styrka, Giftkunskap, Helig, Mastrus kraft, Mastrus styrka, Ormtunga, Självsäker, Sårvård, Upptäcka extrakt, Örtkunskap.
Förmågor: Inga.
Gudapoäng: 31.
Kvarlevor: Alfskalle (nivå III), Happjaklo (nivå II), Istrollstand (nivå III), Kungstrollssvans (nivå II), Människoskalle (nivå III).
Holmgång: 4 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 4 stridspoäng.
Vapen: Dolk, 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Päls, RV 2.
Utrustning: Färgsprakande klädsel, Ulvmantel, Benhalsband, Tandhalsband, Liten trumma i axelband, 1 dos Mandrape i flaska, 3 doser Tornrot i örtpåse.

YARIM MURTAS

Yarim Murtas är den som leder arkerna när Kera Yarux inte är närvarande. Yarim tar bara order från Kera och han är uppskattad av de andra arkerna för sitt ledarskap. På senare tid har Raika Sothi börjat ta sig friheter och ansett sig stå över Yarim vilket har fått denne att surna till. Raika hävdar att Yarim ska lyda henne eftersom hon står Tuva Sothi närmast. Yarim har dock sagt att om hon vill ha hans plats får hon först förtjäna den i holmgångsringen. Än har Raika inte vågat anta den utmaningen. Tills vidare är det vapenvila mellan de båda antagonisterna.

Yarim är en erfaren krigare och härförare som har slagits hela sitt liv och har stor vana av batalјer, stora som små. Han strider med ett trehövdat garmgissel som är ett sorts stridsgissel men med tre huvuden och där varje huvud är försedd med hullingar istället för spikar. Detta garmgissel har fått mer än en motståndare att pissa på sig av rädsla.

Ras: Människa (ark).
Tro: Hamingjes.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: STY +4, FYS +2, SPI -2.
Kroppspoäng: 30. **Kroppsdelar:** Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Färdigheter: Geografi (vastermark) FV 7, Geografi (mittland) FV 10, Hantverk (metall) FV 9, Lönndom FV 5, Jakt och Fiske FV 7, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 8, Skötsel (krig) FV 13, Strid FV 16, Tala (bultvrok) FV 9, Tala (röna) FV 6.
Fördjupningar: Hirdläger, Holmgång, Holmgångsmästare, Härförare, Kampvana, Klättrarvana, Krafthugg, Krigsvana, Ledare, Livtag, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Silvertunga, Stridsvana, Taktiker, Truppförflyttning, Vapenbärare (kättingvapen), Vapenmästare (kättingvapen), Vapensmide,
Förmågor: Inga.
Holmgång: 26 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 31 stridspoäng.
Vapen: Garmgissel, 1T10 (ÖP 8-10) +3.
Rustning: Benpipebrynja, RV 6. Läderbenskydd, RV 3. Plåthjälm med horn, RV 9.
Utrustning: Ett läderhalsband med en amulett av guld, 1 dos Tornrot i en örtpåse.

ARK - TYP A

Hos en handfull av de vanliga arkerna är dyrkandet av den mörka religionen hamingjes en viktig del av vardagen. Så viktig att dessa orädda män och kvinnor själv har lärt sig att binda andar till sig. Var och en av dessa arker har en kvarleva som de kan aktivera hamingjes förmågor med. Om det inte står i texten vilken kvarleva arken har så använd er av tabellen till höger för att avgöra vilken.

1T5 - KVARLEVA
1. Dvärgskalle (nivå II).
2. Människoskalle (nivå I).
3. Skollkäke (nivå II).
4. Tunnelsvinsbete (nivå I).
5. Älvaskelett (nivå II).

Ark - Typ A. 5 stycken. ■ SPI +2, PSY +1 SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 28 ■ Päls, RV 2 ■ SP 25. Krumsvärd, 1T10 (ÖP 10). Liten sköld. ■ GP 14 ■ Kvarleva; se tabell. ■ FFF: Lönndom FV 5, Religion (hamingjes) FV 12, Riddjur FV 8, Strid FV 10, Tala (bultvrok) FV 11.

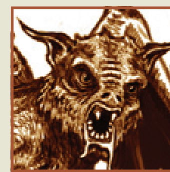
ARK - TYP B

Dessa män och kvinnor bland arkerna är krigare till själ och hjärtan. De förlitar sig inte på hamingjes gudar utan låter sina egna vapen sköta talan. I strid är de fruktansvärda att möta när de slungar sina trollgissel med frenetisk kraft mot sina fiender. Dessa arker lyder Kera Yarux blint men de skulle hellre se att Yarim Murtas var deras ledare eftersom de anser att han är den mest erfarne krigaren.

Ark - Typ B. 10 stycken. ■ STY +2, FYS +2, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Metallförstärkt läder, RV 4 ■ SP 24. Trollgissel, 1T10 (ÖP 8-10). ■ FFF: Lönndom FV 5, Jakt och Fiske FV 7, Riddjur FV 8, Strid FV 14, Tala (bultvrok) FV 9, Överlevnad (snölandskap) FV 6.

WRUST

Exceptionell karaktärsdrag: Trollstark +4.
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: 20 m/s.
Naturligt skydd: Hud, RV 2.
Kroppspoäng: 40.
Kroppsdelspoäng: Huvud 20, Höger arm 20, Vänster arm 20, Höger vinge 15, Vänster vinge 15, Bröstkorg 40, Mage 27, Höger ben 27, Vänster ben 27.
Färdigheter: Rörlighet FV 12, Strid FV 12.
Fördjupningar: Bett [Antal handlingar (nivå I); skada (nivå II)], Klo [Antal handlingar (nivå II); skada (nivå III)], Naturlig strid (nivå II).
Förmågor: Mörkersyn. Hoppflyga. Likstank*
Naturlig strid: 22 stridspoäng.
Alt 1: Bett FV 15, Klo FV 7.
Alt 2. Klo FV 11, Klo FV 11.
Skademodifikation: +4.
Bett: skada 1T10+4, Klo: skada 1T10 (ÖP 10) +4



***Likstank:** I wrustens inre organ pågår en ständig nedbrytande process. Tillsammans med konsumtion av tornrot har detta medfört att wrusten bär en fruktansvärd stank av as och förruttnelse. En människa kan känna stanken på 15 meter avstånd och om någon kommer närmare än 3 meter får denne genast 1T5 skräckpoäng.

Wrusten är unik varelse som Kera Yarux har skapat genom att korsa en människa med slogrikkfladdermusen. Även om wrusten ser ut att vara en best så visar den ett visst mått av intelligens mot sin herre. Den utför kommandon likt en hund och den kan lära sig enklare saker, som att öppna en dörr.

Wrusten har outvecklade vingar som den inte kan flyga med. Därmot kan den utföra en sorts hoppglidflygning, speciellt om den anfaller från en hög höjd.

8. BELÄGRINGEN

Märikk Worosian. ■ PSY +2, KAR +1, SPI -1 ■ 10 m/s ■ KP 27 ■ Fjällpansar, RV 7 ■ SP 27. Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld.
■ FFF: Geografi (mittland) FV 10, Riddjur FV 11, Rörlighet FV 6, Skötsel (krig) FV 9, Strid FV 12, Tala (röna) FV 13, Överlevnad (stäpp) FV 6.

Urdurs kajor. ■ FYS +2, SMI +1, INT -1 ■ 11 m/s ■ KP 26 ■ Härdat läder, RV 3 ■ SP 22. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld.
■ FFF: Handel FV 6, Hantverk (trä) FV 6, Geografi (mittland) FV 6, Riddjur FV 6, Skötsel (krig) FV 5, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8.

Johmer Strandh. ■ INT +1, KAR +1, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 25 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 4. Dolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Handel FV 10, Hantverk (metall) FV 5, Geografi (mittland) FV 5, Lönndom FV 7, Riddjur FV 6, Strid FV 4, Tala (röna) FV 10.

Patrask. ■ FYS +1, PSY -2, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 25 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 6. Träklubba, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Handel FV 3, Hantverk (valfritt) FV 5, Geografi (mittland) FV 3, Lönndom FV 4, Riddjur FV 3, Rörlighet FV 5, Strid FV 6, Tala (röna) FV 6.

PRÄSTKUNGENS KRIGARE

Bondekrigare. ■ STY +1, FYS +1, PSY -1 ■ 10 m/s ■ KP 27 ■ Tyg, RV 1 ■ SP 13. Handyxa, 1T10 (ÖP 10). Liten sköld.
■ FFF: Hantverk (trä) FV 8, Lönndom FV 5, Riddjur FV 7, Skötsel (gård) FV 10, Strid FV 8, Tala (röna) FV 8, Växt- och Djurliv FV 4.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 8, FÖV 4.

Hirdkrigare. ■ STY +2, FYS +1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Härdat läder, RV 3 ■ SP 20. Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld.
■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 7, Lönndom FV 10, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 9, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 10, FÖV 6.

Vildmän. ■ STY +1, TÅL +2, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 26 ■ Päls, RV 2 ■ SP 27. Krumsvärd, 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld.
■ FFF: Jakt och Fiske FV 12, Lönndom FV 7, Riddjur FV 5, Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Tala (vrok) FV 8, Överlevnad (skog) FV 8.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 12, FÖV 6.

Rortväktare. Helig krigare. ■ STY +2, SPI +1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 29 ■ Fjällpansar, RV 7 ■ SP 32. Morgonstjärna, 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld.
■ FFF: Geografi (mittland) FV 7, Lönndom FV 7, Religion (nidendomen) FV 11, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 7, Strid FV 12, Tala (röna) FV 11.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 12, FÖV 10.

TISKLANS KRIGARE

Riddersmän. ■ STY +2, SMI +1, INT -1 ■ 11 m/s ■ KP 28 ■ Ringbrynja, RV 5 ■ SP 28. Långspjut, 1T10 (ÖP 8-10), Stridsyxa, 1T10 (9-10). Medelstor sköld. ■ FFF: Hantverk (metall) FV 5, Geografi (runvjiik) FV 9, Riddjur FV 10, Skötsel (gård) FV 8, Strid FV 13, Tala (röna) FV 8.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 13, FÖV 8.

Hirdmän. ■ STY +1, FYS +1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 26 ■ Metallförstärkt läder, RV 4 ■ SP 22. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld.
■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 3, Hantverk (trä) FV 5, Lönndom FV 5, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 6, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 12, FÖV 7.

Rekryterade krigare. ■ FYS +1, KAR +1, PSY -1 ■ 10 m/s ■ KP 25 ■ Metallförstärkt läder, RV 4 ■ SP 13. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. ■ FFF: Hantverk (valfritt) FV 12, Geografi (runvjiik) FV 4, Riddjur FV 4, Skötsel (gård) FV 4, Strid FV 8, Tala (röna) FV 11.
■ **Episk Batalj Regel:** ATV 8, FÖV 6.

9. GILDAMOR

Beron Gårdsman. Gårdsherre. ■ PSY +2, STY -1, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 26 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 27. Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Handel FV 9, Lönndom FV 9, Religion (ostroseden) FV 5, Rörlighet FV 4, Skötsel (gård) FV 16, Strid FV 12, Tala (röna) FV 14.

De oväntade krigarna. Nidingar. ■ STY +2, FYS -1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Ringbrynja, RV 5 ■ SP 20. Morgonstjärna, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Geografi (runvjiik) FV 6, Lönndom FV 5, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 9, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8, Överlevnad (skog) FV 5.

EOFINN FRÅN HEIDERGARDE



23 år, fanatiskt gavetroende med psykopatiska tendenser. Efter att ha jagat bort sin äldre bror Eofradth blev Eofinn herre till gården Heidergarde. Genom att ge falska löften och berätta skrämmande historier om vad som väntar alla som inte tar nidendomen till sig har Eofinn byggt upp sin makt på gården. Av gårdsfolket är det ungefär lika många som beundrar sin nya herre som fruktar honom. Eofinn styr Heidergarde med järnhand och har även tvingat sin syster Eolynn att konvertera till nidendomen.

Eofinn. Gårdsherre. ■ PSY +2, SPI +1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 27 ■ Metallförstärkt läder, RV 4 ■ SP 19. Morgonstjärna, 1T10 (ÖP 9-10).
■ FFF: Handel FV 5, Hantverk (trä) FV 8, Lönndom FV 5, Riddjur FV 11, Rörlighet FV 7, Skötsel (gård) FV 10, Strid FV 9, Tala (röna) FV 9.

EOLYNN FRÅN HEIDERGARDE



25 år, beskyddande och diplomatisk. Efter att Eofradth blev bortjagad från Heidergarde tvingade Eolynns bror Eofinn henne att konvertera till nidendomen. Öppet i en ceremoni tog då Eolynn emot Gave men i största hemlighet har hon fortfarande ostroseden i sitt hjärta. Främst håller hon flowran Neman som tillbeds med stor kärlek. Eolynns största önskan är att hennes båda bröder ska försonas så att familjen kan enas igen. Till sin natur är Eolynn en pacifist och därför önskar hon ingen av sina bröder något ont.

Eolynn. ■ INT +1, PSY +1, SMI -1 ■ 9 m/s ■ KP 22 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 6. Ringdolk, 1T10 (ÖP 10).
■ FFF: Hantverk (mjuka material) FV 13, Lönndom FV 4, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 7, Skötsel (gård) FV 13, Strid FV 6, Tala (röna) FV 11.

EOFRADTH FRÅN HEIDERGARDE



32 år, stolt och hämndlysten. Eofradth var tidigare gårdeherre på Heidergarde men jagades bort av sin bror Eofinn. Eofrath begav sig därefter till Heidergarde för att söka rättvisa hos tisklan men med sin ostrosedstro upptäckte han snart att hans liv var i fara. Återigen blev Eofradth tvungen att fly och denna gång begav han sig till skogen Gildamor där han fann frihetskämparna under Guldmar Spjotsvinges befäl. Eofradth svor sin trohet till kampen mot nidendomen men innerst inne är allt han vill att åter blir herre till Heidergarde.

Eofradt. Fd. gårdsherre. ■ STY +1, PSY +1, KAR -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Päls, RV 2 ■ SP 23. Krumsvärd, 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld.
■ FFF: Handel FV 7, Hantverk (trä) FV 6, Lönndom FV 8, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 9, Skötsel (gård) FV 14, Strid FV 8, Tala (röna) FV 8.

GULDMAR "NIDENBANE" SPJOTVINGE



Guldmar Spjotvinge är frihetskämparnas ledare. Trots att hela hans familj mördades av nidendomare hatar han inte alla av enda tron villkorslöst. Han vet att det var enskilda individer och inte en hel religion som är skyldiga till det som hände. Nidenbane är det öknamn som hans fiender gett honom.

Ras: Människa (mittländare).
Tro: Ostroseden.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: PSY +2, KAR +2, FYS -1.
Kroppspoäng: 27. **Kroppsdelar:** Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 27, Mage 18, Höger ben 18, Vänster ben 18.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 8, Handel FV 8, Hantverk (trä) FV 5, Jakt och Fiske FV 11, Kulturkännedom (mittland) FV 13, Lönndom FV 10, Religion (ostroseden) FV 7, Riddjur FV 13, Rörlighet FV 15, Skötsel (gård) FV 12, Strid FV 13, Tala (eika) FV 8, Tala (röna) FV 14, Växt- och djurliv FV 9.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Gömma sig, Holmgång, Högtider (mittland), Jordbrukare, Kampvana, Klättrarvana, Läsa och skriva (röna), Orienterare, Ryttare, Simma, Smygare, Spårare, Stridsvana, Två vapen (vapenbärare, stickvapen), Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenbärare (stickvapen), Vapenmästare (enhandsfattade svärd).
Holmgång: 18 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 33 stridspoäng + 5 stridspoäng låsta till andra vapnet.
Vapen: Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Skalm, skada 1T10 (ÖP 10).
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Vildmarkskläder, Två nycklar (till Hjältarnas hall och kistan i samma rum).

Typisk frihetskämpe ■ FYS +1, PSY +1, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Päls, RV 2 ■ SP 12. Bredsvärd, 1T10 (ÖP 10). Jaktbåge, 1T10 (ÖP 10). Liten sköld. ■ FFF: Lönndom FV 8, Skötsel (gård) FV 10, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8, Växt- och Djurliv FV 6, Överlevnad (skog) FV 6.

Rössla. Stigfinnare. ■ FYS +2, PSY +2, INT -1 ■ 10 m/s ■ KP 23 ■ Päls, RV 2 ■ SP 26. Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10). Liten sköld. ■ FFF: Jakt och Fiske FV 17, Lönndom FV 15, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8, Växt- och Djurliv FV 16, Överlevnad (skog) FV 14.

JORVALD "JÄRNNYPE" VRETVIGG

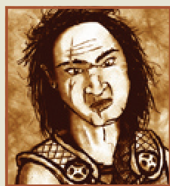


Jorvald Vretvigg är en vildländare som styr sin rövare med järnhand. Han har lätt till vrede om saker går emot honom och han drar sig inte för de nesligaste av handlingar om han tror sig kunna tjäna på det. Trots sitt burdusa sätt har han ändå en viss tilldragande charm som man ibland kan se hos busiga barn.

Ras: Människa (stormländare).
Tro: Gerbanis.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: 10 m/s.
Exc. karaktärsdrag: STY +2, PSY +2, SPI -1.
Kroppspoäng: 30. **Kroppsdelar:** Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Färdigheter: Geografi (mittland) FV 8, Geografi (osthem) FV 5, Handel FV 4, Hantverk (trä) FV 5, Jakt och Fiske FV 12, Kulturkännedom (mittland) FV 6, Kulturkännedom (osthem) FV 9, Lönndom FV 8, Riddjur FV 9, Rörlighet FV 10, Skötsel (gård) FV 6, Skötsel (krig) FV 8, Strid FV 14, Tala (röna) FV 8, Tala (vrok) FV 12, Växt- och djurliv FV 5.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Gömma sig, Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Ledare, Lägerfinnare, Längdhopp, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Stridsförflyttning, Stridsvana, Truppförflyttning, Två vapen (vapenbärare, enhandsfattade svärd), Två vapen (vapenmästare, enhandsfattade svärd), Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Vapenmästare (enhandsfattade yxor).
Holmgång: 24 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 34 stridspoäng + 10 stridspoäng låsta till andra vapnet.
Vapen: Stridsyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Rustning: Ribbhjälm RV 8, Ringbrynjeharnesk RV 5, Tygbyxor RV 1.
Utrustning: Vildmarkskläder, Pälsmantel, Dolk, Signalhorn.

Jorvalds Galtar. Typiska rövare. ■ STY +1, FYS +1, PSY -1 ■ 10 m/s ■ KP 28 ■ Päls, RV 2 ■ SP 22. Spikklubba, 1T10 (ÖP 10). Liten sköld. ■ FFF: Jakt och Fiske FV 5, Lönndom FV 5, Rörlighet FV 7, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8, Växt- och Djurliv FV 4, Överlevnad (skog) FV 4.

HAGGLAKK



Sprungen ur Svartlidens djupa skogar är Hagglakk. Ingen vet när han kom till Gildamor och ingen vet varför. Vad man vet är att han är en man som drivs av en ond vilja. Vänner, fiender, oskyldiga, ingen betyder något för Hagglakk. Bara viljan att tjäna under Gellti betyder något och för att göra detta behöver Hagglakk binda många andar till sina kvarlevor. Att slå sig samman med Järnnypes Galtar var ett logiskt steg i Hagglakks planer. I Jorvalds fotspår är striderna många och möjligheterna stora för en huvudjägare. Genom att visa sin tapperhet i strid har Hagglakk vunnit Jorvalds förtroende och så länge han lyder rövarhövdingen har han en given plats bland galtarna.

Hagglakk. Huvudjägare. ■ STY +1, SPI +4, KAR -2 ■ 10 m/s ■ KP 29 ■ Päls, RV 2 ■ SP 34. Långspjut, 1T10 (ÖP 8-10). ■ GP 30 ■ FFF: Jakt och Fiske FV 17, Lönndom FV 13, Religion (hamingjes) FV 16, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 14, Strid FV 14, Tala (röna) FV 8. ■ Kvarlevor: Alfskalle (nivå II), Bergsresetand (nivå III), Dvärgskalle (nivå II), Människoskalle (nivå III), Skogstrollsskalle (nivå III).

Stormage. Halvtroll. ■ STY +4, FYS +4, INT -2 ■ 9 m/s ■ KP 32 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 20. Spade, 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Jakt och Fiske FV 9, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 7, Strid FV 10, Tala (bastjumal) FV 8, Tala (röna) FV 5, Överlevnad (skog) FV 10.

Älvadrottningen. Irrbloss. ■ STY -4, FYS -4, KAR +4 ■ Flyga 25 m/s ■ KP 8 ■ SP 4. Holmgång, skada 1. ■ FFF: Lönndom FV 12, Rörlighet FV 7, Strid FV 4, Tala (vojnimmha) FV 10, Överlevnad (skog) FV 10. Älvadans. Nattsyn. Flyga.

Irrbloss. ■ STY -4, FYS -4, KAR +4 ■ Flyga 22 m/s ■ KP 6 ■ SP 6. Holmgång, skada 1. ■ FFF: Lönndom FV 15, Rörlighet FV 10, Strid FV 4, Tala (vojnimmha) FV 7, Överlevnad (skog) FV 10. Älvadans. Nattsyn. Flyga.

Parpanjho. Odödlig alf. ■ STY -2, SPI +4, INT +2 ■ 12 m/s ■ KP 24 ■ Tjockt tyg, RV 1 ■ SP 22. Holmgång, 1T5-2 (minst 1). ■ FFF: Strid FV 12, Tala (vojnimmha) FV 16, Tala (röna) FV 12, Överlevnad (skog) FV 16. Odödlig. Nattsyn. ■ GP 30. Skogens sinne (nivå III).

Skjulden. Väktare. ■ SMI +4, SPI +4 ■ 18 m/s ■ KP 36 ■ SP 22. Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå II)]. Klor [antal handlingar (nivå II), skada (nivå III)]. ■ VP 78. ■ FFF: Djurkontroll (nivå II), Illusioner (nivå III), Luftkontroll (nivå III), Vitner (nivå III), Besvärjelsekonst FV 12, Jakt och Fiske FV 16, Kulturkännedom (alfer) FV 12, Rörlighet FV 12, Strid FV 12, Tala (eika) FV 16, Överlevnad (skog) FV 7, Flyga, Nattsyn.

Toosikorva. Unik varelse. ■ STY +4, FYS +1, KAR -1 ■ 2 m/s ■ KP 30 ■ SP 16. Gripattack [antal handlingar (nivå III), skada (nivå I)]. ■ FFF: Strid FV 6, Naturlig strid (nivå II). Dränka; ett infångat offer måste lyckas med ett situationsslag Styrka med svårighetsgraden 14 för att inte tryckas ner under alfsilverytan. Varje spelrunda offret hålls under ytan ökas svårighetsgraden med -1.

Hramgryte. Trollkung. ■ STY +4, INT +1 ■ 9 m/s ■ KP 48 ■ Stenhud, RV 8 ■ SP 22. Holmgång, 1T5+4. Kasta sten, 1T10 (8-10) +4. ■ VP 32. ■ FFF: Besvärjelsekonst FV 12, Strid FV 12, Tala (bastjumal) FV 12. Nattsyn. Kontrollera varelse (nivå II), Gravitation (nivå II), Sten (nivå II).

Gyldhungr. Trollkung. ■ STY +4, INT +1 ■ 8 m/s ■ KP 50 ■ Stenhud, RV 8 ■ SP 24. Holmgång, 1T5+4. Kasta sten, 1T10 (8-10) +4. ■ VP 44. ■ FFF: Besvärjelsekonst FV 14, Strid FV 14, Tala (bastjumal) FV 12. Nattsyn. Jordkraft (nivå II), Nekromanti (nivå II), Varseblivning (nivå II).

Braskeltuppen. ■ PSY +4, SMI +2, FYS -2 ■ 12 m/s ■ KP 12 ■ SP 18. Bett, 1T10 (ÖP 10) -2 (minst 1). Förstena, se Trudvangs stigar sid 113. ■ FFF: Besvärjelsekonst FV 8, Strid FV 8, Tala (drakjordamål) FV 8, Tala (röna) FV 5. ■ VP 23. Ljud (nivå I), Varseblivning (nivå I).

Vättarna. Braskeltuppens slavar. ■ SMI +2, FYS -1, INT -4 ■ 8 m/s ■ KP 14 ■ SP 18. Krumsvärd, 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Lönndom FV 9, Rörlighet FV 11, Strid FV 8, Tala (bastjumal) FV 8, Tala (röna) FV 5, Överlevnad (skog) FV 14. Mörkersyn.

Trollsvans. ■ STY +4, FYS +1, INT -2 ■ 15 m/s ■ KP 38 ■ Hud, RV 1 ■ SP 18. Holmgång, 1T5+4. Kasta sten, 1T10 (8-10) +4. ■ FFF: Jakt och fiske FV 10, Lönndom FV 5, Rörlighet FV 14, Strid FV 8, Tala (bastjumal) FV 8, Överlevnad (skog) FV 14. Mörkersyn.

Soila. Korpikalla. ■ FYS +2, KAR +1, INT -1 ■ 12 m/s ■ KP 24 ■ Härdat läder, RV 3 (ej huvud+armar). ■ SP 38. Miekka, 1T10 (ÖP 9-10) +2. Skalm, 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Hantverk (mjuka material) FV 10, Jakt och fiske FV 12, Rörlighet FV 10, Strid FV 15, Tala (eika) FV 11, Växt- och djurliv (skog) FV 8. Överlevnad (skog) FV 12, Finta attack, Orientering, Garvare, Silvertunga, Nattsyn.

Solina. Illmalaina. ■ SPI +2, PSY +2, STY -1 ■ 12 m/s ■ KP 20 ■ Päls (bröstkorg+mage) RV 2, Tjockt tyg (övrigt) RV 1 ■ SP 29. Förstärkt båge, 1T10 (ÖP 9-10). Skalm, 1T10 (ÖP 10). ■ GP 12 ■ Jojkare ■ FFF: Kulturkännedom (alfer) FV 12, Lönndom FV 12, Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Tala (eika) FV 14, Tala (röna) FV 12, Målbyte, Extra attack, Läsa och skriva (eika), Nattsyn.

Lukarov. Borjornikkadvärg. Thul. ■ SPI +2, INT +2, STY -1 ■ 7 m/s ■ KP 31 ■ Skjalfmurgla (huvud) RV 8, (bröstkorg+mage) RV 3. ■ SP 18. Stridshammare, 1T10 (ÖP 9-10). ■ GP 64 ■ Stenhamnens runa (nivå III), Historiens runa (nivå I), Smedens runa (nivå III). ■ FFF: Hantverk (metall) FV 10, Läkekonst FV 8, Religion (thuldom) FV 16, Skötsel (stad) FV 10, Strid FV 8, Tala (tharkba) FV 12, Tala (röna) FV 4, Grovsmide, Vildmarkssmedja, Sårvård, Läsa och skriva (futhark) FV, Ledare, Kampvana, Vapenbärare, Mörkersyn.

Glolikk & Askirov. Borjornikkadvärgar. Jägare. ■ FYS +1, SMI +1, PSY -1 ■ 7 m/s ■ KP 32 ■ Skjalfmurgla (huvud) RV 8, (bröstkorg+mage) RV 3. ■ SP 23. Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10). Liten sköld. ■ FFF: Geografi (tvologoya) FV 8, Hantverk (mjuka material) FV 8, Jakt och fiske FV 12, Lönndom FV 10, Rörlighet FV 6, Strid FV 8, Tala (tharkba) FV 7, Växt- och djurliv (underjord) FV 9, Överlevnad (underjord) FV 6, Mörkersyn.

Glodolga & Tjebka. Zvordadvärgar. Krigare. ■ FYS +4, STY +2, KAR -2 ■ 5 m/s ■ KP 36 ■ Kirovmurgla (huvud) RV 9, (bröstkorg+mage) RV 9. ■ SP 34. Långspjut 1T10 (ÖP 8-10). ■ FFF: Hantverk (sten) FV 10, Skötsel (krig) FV 6, Strid FV 14, Tala (tharkba) FV 6, Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (stångvapen) Vapenmästare (stångvapen), Extra handling (stångvapen), Krafthugg, Rustningsbärare. Mörkersyn.

Rotvarde. Skogsjätte. ■ STY +6, FYS +10, INT -2 ■ 37 m/s ■ KP 90 (nuvarande 25) ■ Hud RV 2. ■ SP 22. Trädstam, 1T10 (ÖP 6-10) +11. Stenblock 1T10 (ÖP 7-10) +7. ■ FFF: Geografi (gildamor) FV 16, Hantverk (trä) FV 8, Jakt och fiske FV 10, Lönndom FV 8 Strid FV 12, Tala (jotunmål) FV 10, Tala (röna) FV 5, Växt- och djurliv (mittland) FV 12, Överlevnad (skog) FV 14, Orientera, Grovsnickeri, Kamouflage, Bärsärk, Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (tvåhandsfattade krossvapen), Vapenkastare (stenblock) Spå väder, Botanik (skog), Nattsyn.

Fjork. Skogstroll. Trollstenens väktare. ■ SMI +2, INT -4 ■ 8 m/s ■ KP 16 ■ Päls, RV 2 ■ SP 18. Handyxa, 1T10 (ÖP 10). ■ FFF: Jakt och Fiske FV 8, Lönndom FV 10, Rörlighet FV 14, Strid FV 8, Tala (bastjumal) FV 8, Överlevnad (skog) FV 14, Orädd.

10. ERGEISHALL

BIRNAGGA



Birnagga är en mycket gammal draumdiser som för sin ondska har fängslats i en spegel av trollkarlen Ere. Likt alla draumdisrar drivs Birnagga av en plågande hunger efter livkraft och likt en vampyr besöker hon sina offer under natten då de sover och är försvarslösa. En normal draumdiser har ett mycket starkare ont begär än en vanlig nattmara. En nattmara kan plåga ett och samma offer i veckor eller månader medan en draumdiser suger all livskraft ur sitt offer under en enda natt. Därför behöver en draumdiser ständigt finna nya offer som hon kan stärka sig med. Så länge Birnagga är fängslad i spegeln så utgör hon ingen större fara för rollpersonerna. Värre blir det när de kommer till drömvärlden Ergeishall där Birnagga kan spränga sig fri från sina bojor och anta sin rätta förskräckliga marform.

Marritt: Om Birnagga sätter sig på ett sovande offer kan hon utföra en marritt (lyckas alltid). Medan offret drömmer hemska mardrömmar och inte kan vakna suger Birnagga i sig en del av dess livskraft. För varje spelrunda som marritten pågår åldras offret 1 år. När offret når övert maxåldern för sin ras så måste offret slå 1T20 och lägga till antalet år som överstiger maxåldern. Är resultatet 20 eller högre dör offret av hög ålder. En marritt ger dessutom offret 1T10 (9-10) skräckpoäng.

Vindform: Birnagga kan när hon vill ta sig formen av en kall vind och flyga fram genom luften. Omvandlingen tar 1 spelrunda och i sin vindform kan hon inte ta fysisk skada eller kasta besvärjelser. Däremot kan hon ta sig genom minsta nyckelhål eller springa.

Flyga: Birnagga kan om hon vill flyga i upp till max 20 spelrundor. Därefter måste hon vila lika många minuter som spelrundor hon flög innan hon kan flyga igen.

Mörkersyn: Birnaggga kan se i totalt mörker. Hon kan även se normalt i rök, dimma och kraftig nederbörd.

Ras: Draumdiser (en mäktig form av nattmara).
Urstam: Sergurontjos.
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Storlek: Stor som medparten av en åra (1,5 ggr).
Förflyttning: Land 18 m/s. Flyga 30 m/s.
Exc. karaktärsdrag: STY +6, INT +2, KAR -4.
Kroppspoäng: 40. **Kroppsdelar:** Huvud 20, Höger arm 20, Vänster arm 20, Bröstkorg 40, Mage 27, Höger ben 27, Vänster ben 27.
Naturlig skydd: RV 6.
Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 16, Lönndom FV 16, Rörlighet FV 16, Strid FV 16, Tala (alla språk) FV 16.
Fördjupningar: Dulgastöt, Extra handling (holmgång), Havitnerförädling, Havitnerkalla, Holmgång, Holmgångsmästare, Höjdhopp, Längdhopp, Ormtunga, Tjuvlyssna, Undgå attack, Undfly attack, Vitnerförädling, Vitnerkalla.
Förmågor: Maritt, Vindform, Flyga, Mörkersyn.
Holmgång: 26 stridspoäng, skada 1T10+6.
VP: 80
Besvärjelser: Astrala projektioner (nivå III), Gravitation (nivå III, Hindra varelse (nivå III), Illusioner (nivå III), Kontrollera föremål (nivå I), Kontrollera varelse (nivå III), Luftfuktighet (nivå III), Luftkontroll (nivå III), Obemärkt (nivå III), Tankekraft (nivå III).

Spelhjälpmedel 1:

Kära Godefru

Om ni lovar att hålla en port öppen för mina förkämpar då tiden är kommen lovar jag er en plats i Gaves nya rike då den otrogna hyndan har fallit. Giv mig bud på natt-marknaden som brukligt, att ni emottagit denna önskan och kännedom om vilken port det rör sig om, så giver jag er en förvarning innan riket renas. Tänk på att Gaves ögon även sannskådar de rättrogna.

J.

Spelhjälpmedel 2:

Kära Godefru

Gaves ljus kommer att helga er blodslinje då hans rätt-rådighet kommer att rena riket från all smuts. Tack för edert svar, porten kommer väl till hands. Ha den öppen vid gryningen då våra dimhorn ljuder över staden. Se till att hålla eder till handlingsplanen, och sätt de sista skeendena i rörelse. Vi kommer snart få bevittna hyndans död, och Den Ende Gudens seger.

J.